

プロ絵師の技を完全マスター

魅せる背景上達術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 対応

サイドランチ 著

これを知れば背景は怖くない!

満足度200%
限定DL特典付き

- レイヤー別完成イラスト
- カスタムカラーセット
- カスタムブラシ
- カスタム素材

Download

詳細な手順で、プロ絵師の背景テクニックを徹底解説!

インプレス



プロ絵師の技を完全マスター

魅せる背景上達術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO／EX 対応

サイドランチ 著

満足度200%
限定DL特典付き

- レイヤー別完成イラスト
- カスタムカラーセット
- カスタムブラシ
- カスタム素材

Download

これを知れば背景は怖くない！

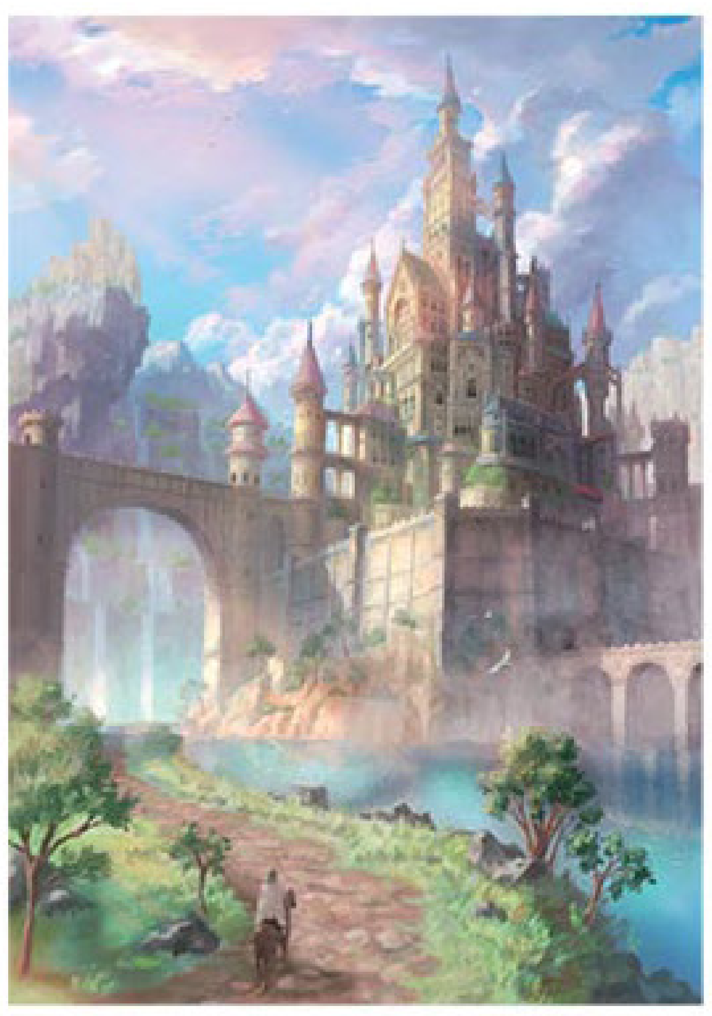
詳細な手順で、プロ絵師の背景テクニックを徹底解説！

インプレス

プロのレイヤー構成が見れる！
完成イラストデータ特典付き



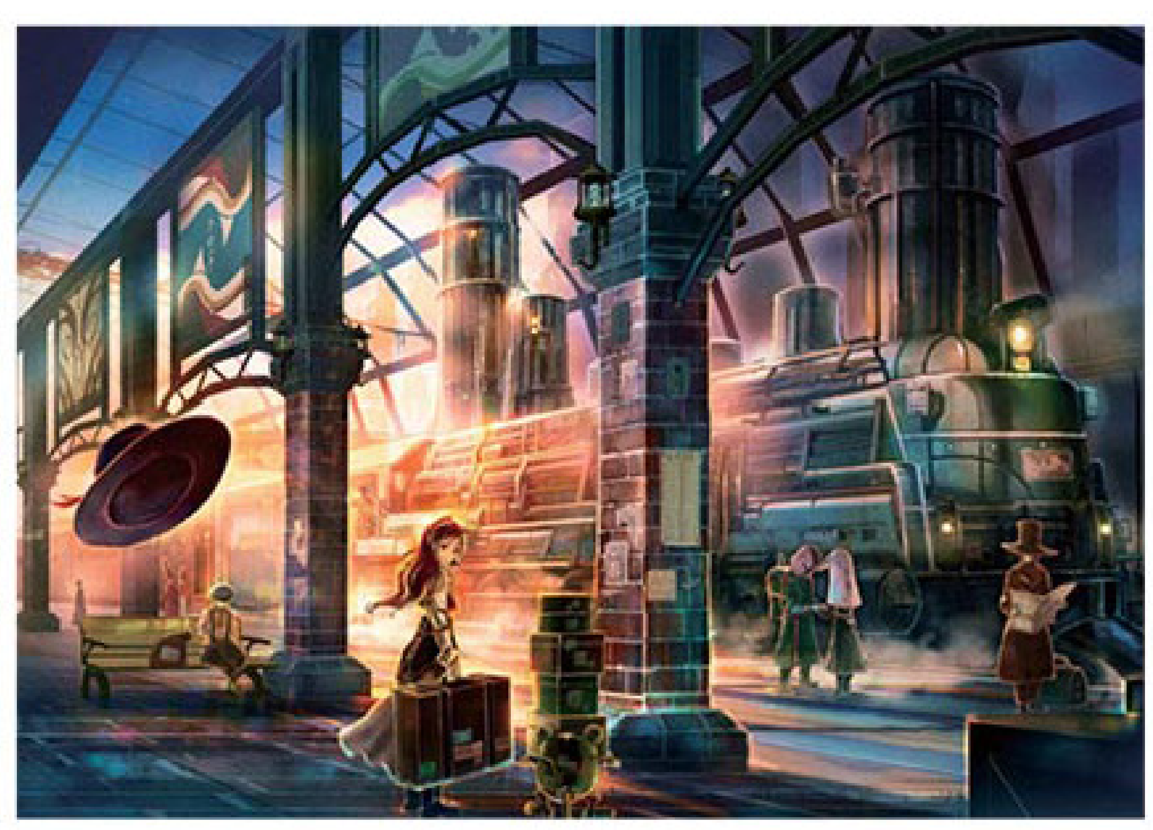

吉川アキ




電鬼



吉田誠治

ゼンジ

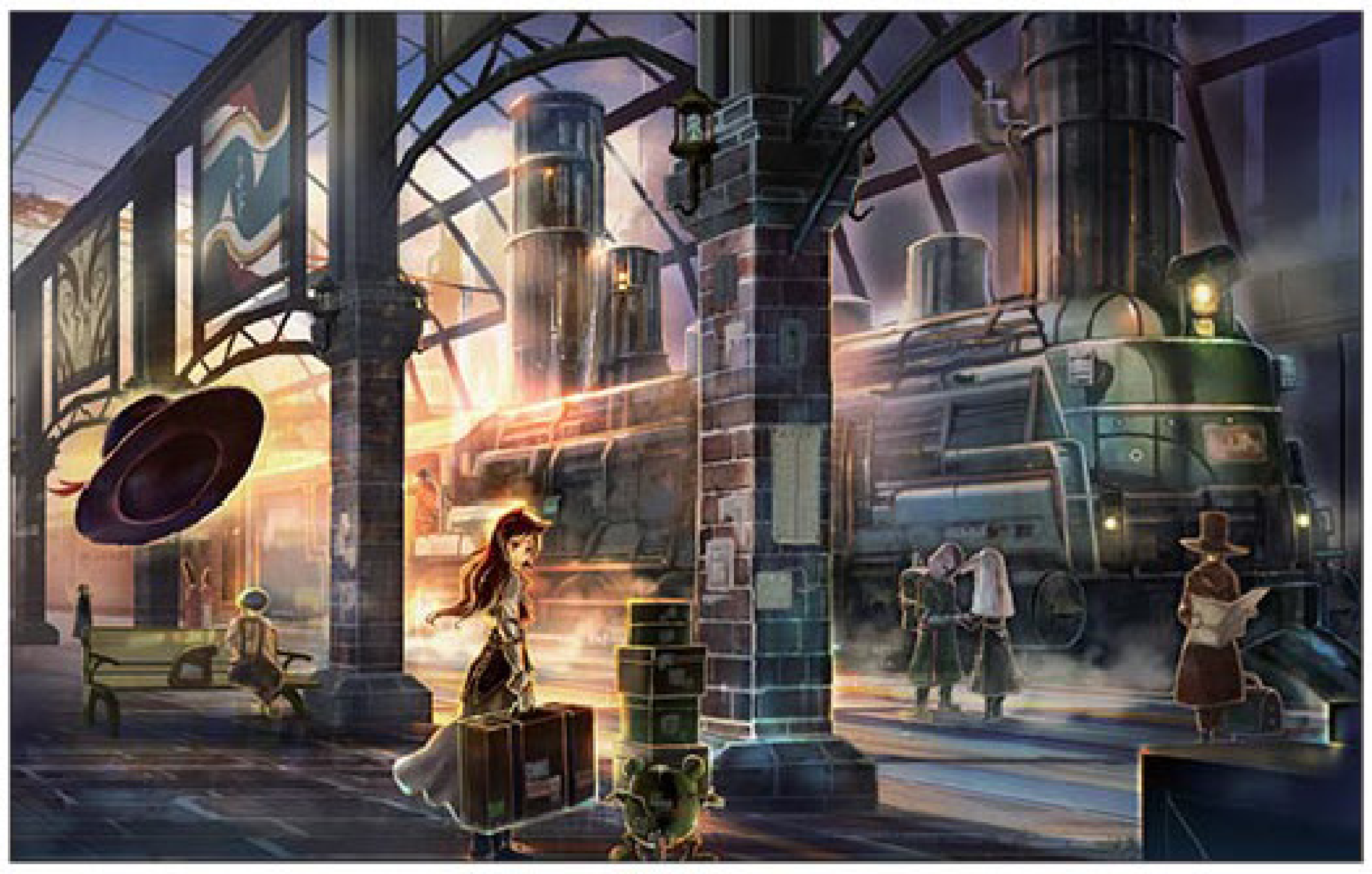
背景が描けるとイラストはこんなに楽しい！

苦手意識を持ちがちな背景の描き方を、プロ絵師４名が丁寧に解説しました。
レイヤー、ブラシ、配色も完全網羅！ この１冊で背景描画の理解が深まります！

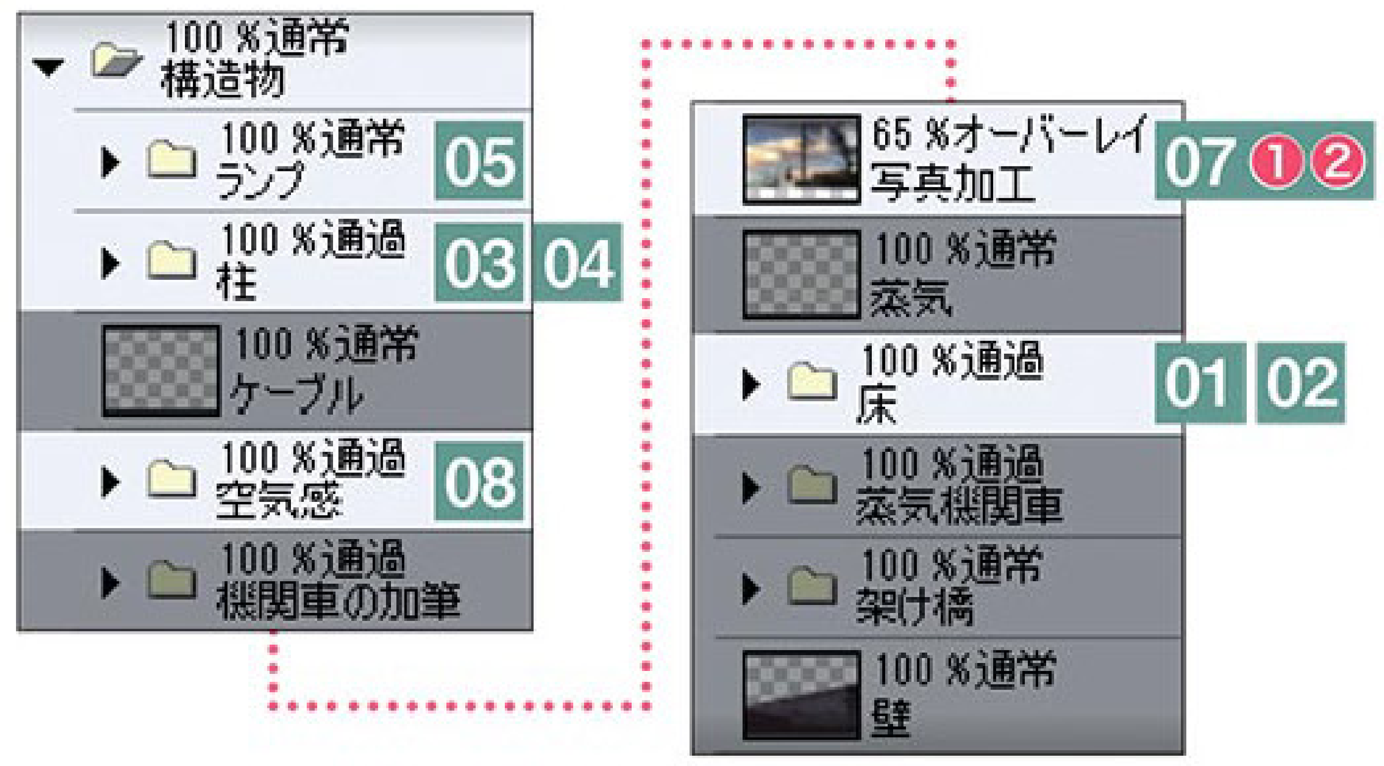
impress
株式会社インプレス

駅のホームを描く

床や柱の細部など、駅のホームを描き込みます。



レイヤー構成



01 床の下地を作る

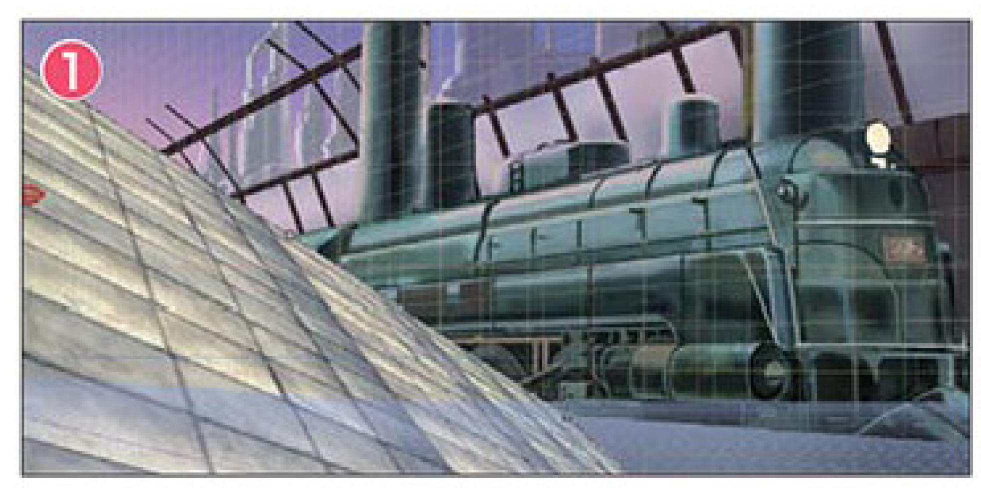
❶自作の素材画像（詳しくは→P.206）を［コピー］（Ctrl＋C）と［貼り付け］（Ctrl＋V）でイラストのキャンバスに貼り付け、［自由変形］（Ctrl+Shift＋T）で床のパースに合わせます。床の下塗りに［下のレイヤーでクリッピング］して、［オーバーレイ］モードにします。

❷下塗りのレイヤーを複製し、［オーバーレイ］モードにして上に重ねます。

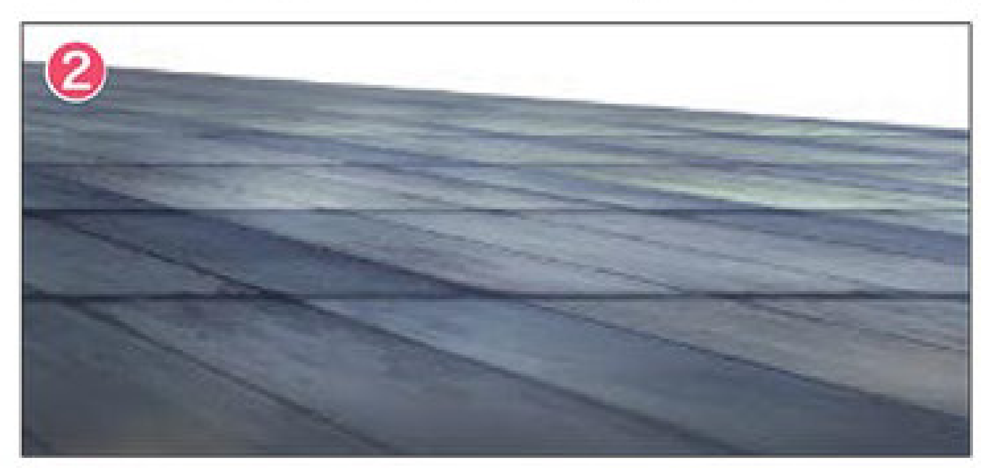
❸新規レイヤーを作成し［ペン］ツール→［Gペン］でタイルのフチにハイライトを入れます。

❹合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作り、色を乗せて一部のタイルの色を変えます。

❺ここまで作成した床のレイヤーを結合し「床下地」レイヤーとします。



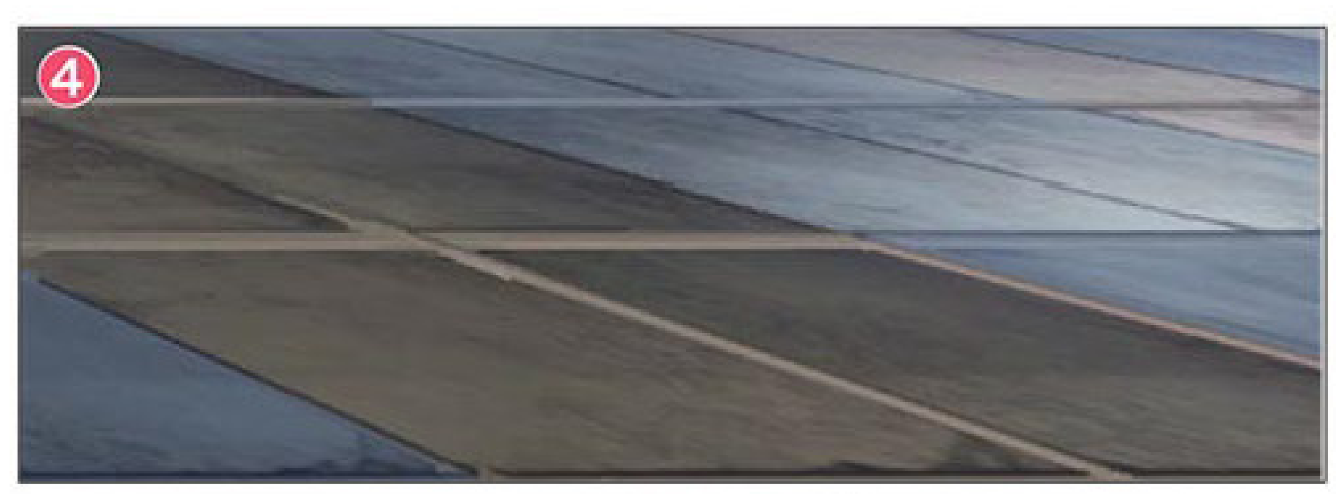
レイヤー名：素材／［オーバーレイ］／不透明度98%



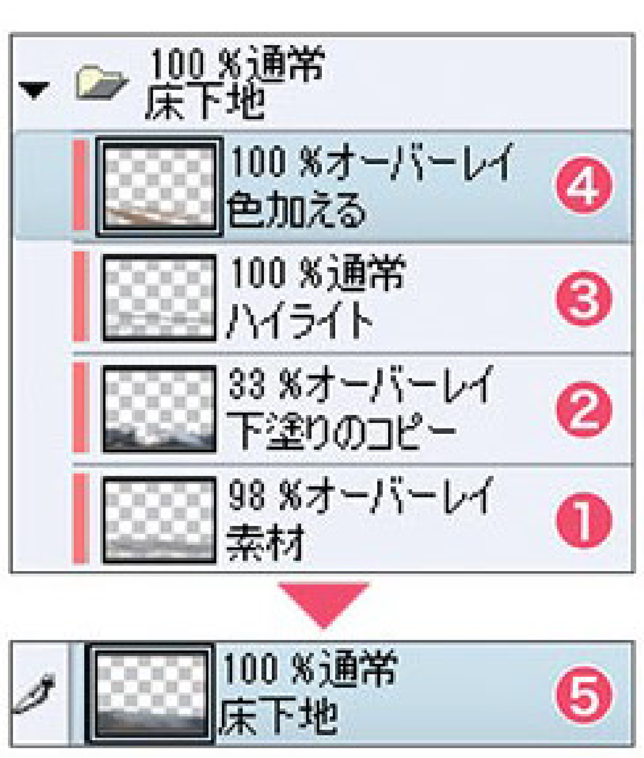
レイヤー名：下塗りのコピー／［オーバーレイ］／不透明度33%

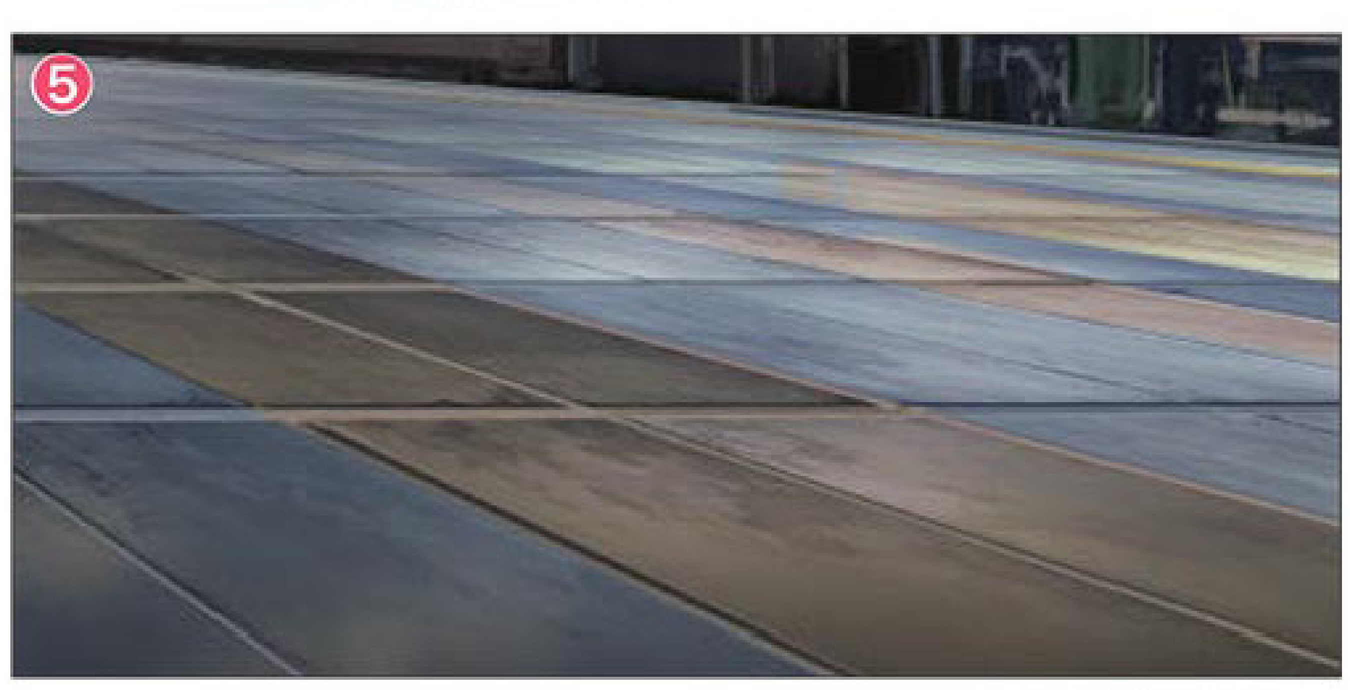


レイヤー名：ハイライト



レイヤー名：色加える／［オーバーレイ］





レイヤー名：床下地

❸ハイライト
R =124
G =135
B =148

❹タイルの色変更
R =154
G =125
B =92

ツール：［Gペン］

02 床を塗る

❶「レンガの素材」画像（詳しくは→P.207）を［貼り付け］（Ctrl＋V）、パースに合わせて［自由変形］（Ctrl+Shift＋T）します。

❷「レンガ素材」レイヤーの合成モードを［乗算］にして「床下地」と暗く合成してなじませます。

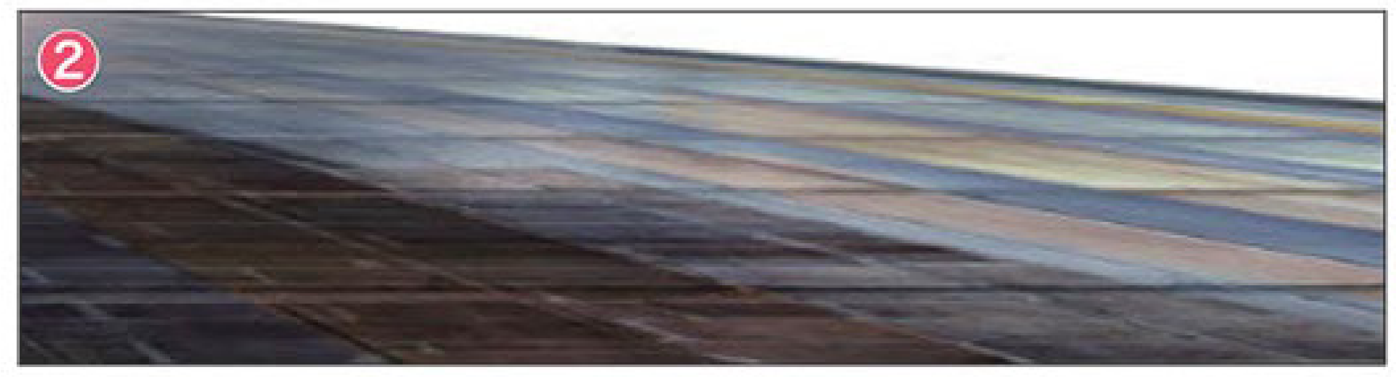
❸「レンガ素材」レイヤーを複製して合成モードは［通常］、不透明度は14％にします。少しレンガの色味が明るくなりました。

❹奥のほうのコントラストを低くするため青みのあるグレーを［やわらか］で描画します。

❺合成モード［ソフトライト］のレイヤー「光1」と「光2」を作り、［やわらか］で光を加えるように描画して床の奥をやや薄くします。



レイヤー名：レンガ素材



レイヤー名：レンガ素材／［乗算］／不透明度98%

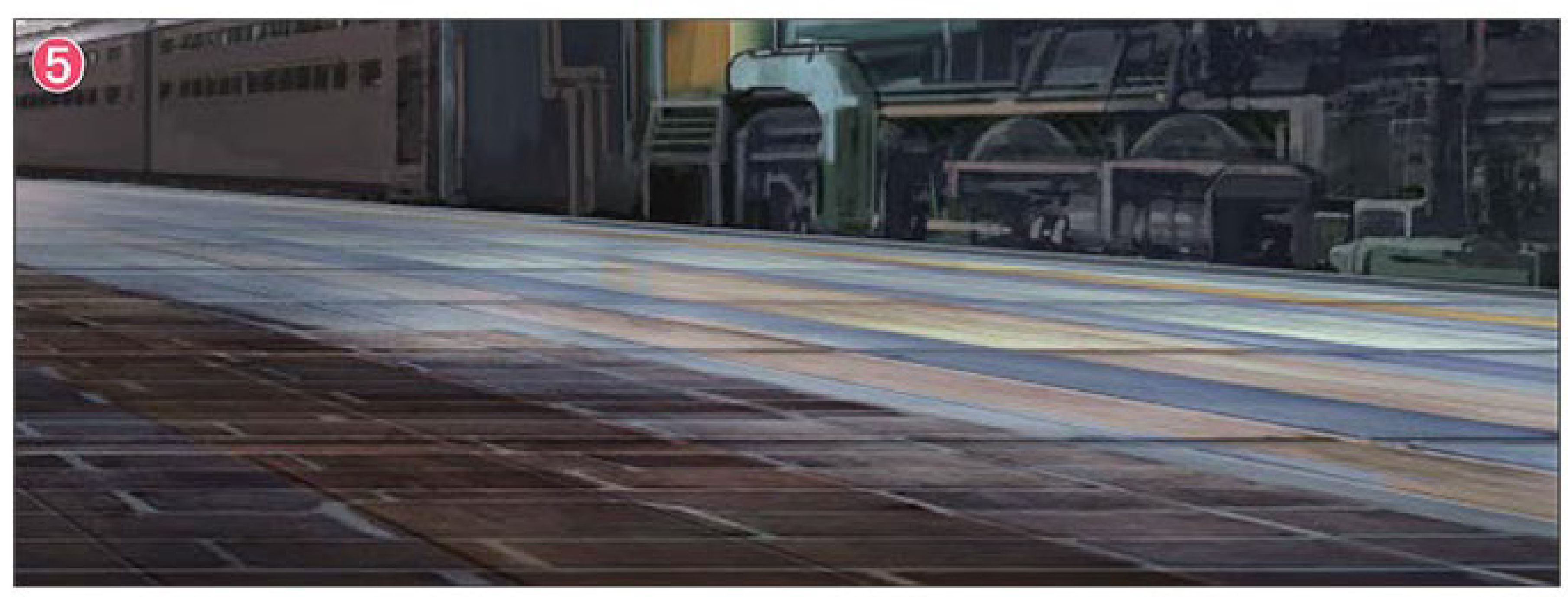


レイヤー名：レンガ素材のコピー／不透明度14%



レイヤー名：コントラスト修正 床／不透明度67%





レイヤー名：光1／［ソフトライト］／不透明度26%　レイヤー名：光2／［ソフトライト］

❹青みのあるグレー
R＝127
G＝130
B＝147

❺光
R＝200
G＝189
B＝198

ツール：❹❺［やわらか］

03 柱を描く

柱にも同じようにレンガの自作素材を変形して貼り付けます。［エッジ筆］で描き足してシルエットを修正します。

柱
R＝62
G＝54
B＝53

細部
R＝118
G＝121
B＝117

柱の鉄骨
R＝66
G＝71
B＝69

ツール：［エッジ筆］





レイヤー名：柱

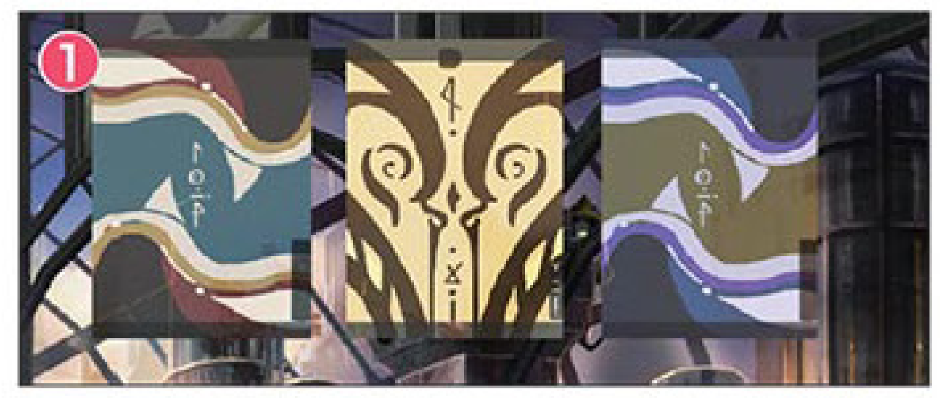
04 広告を描く

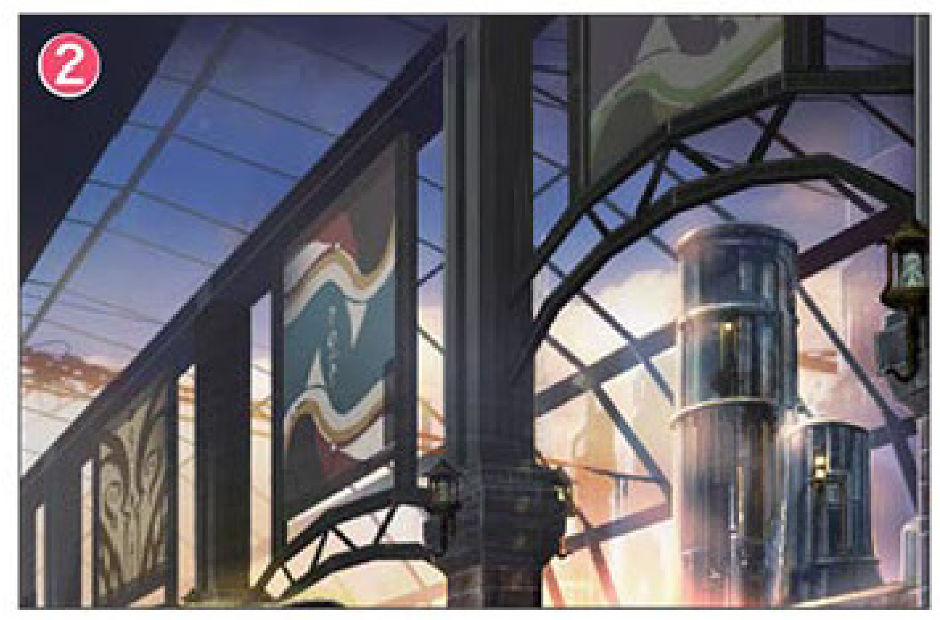
広告を描き、変形して貼り付けます。この世界の文字が書かれた架空の広告です（蒸気を信仰する人たちのプロパガンダ広告かもしれませんね）。
❶新規レイヤーを作成。［エッジ筆］を使い、はっきりとした色で、初めは平面的に描きます。
❷［自由変形］（Ctrl+Shift＋T）でパースに合わせて変形し、配置します。

広告1 R＝77 G＝72 B＝68
広告2 R＝141 G＝83 B＝76
広告3 R＝189 G＝163 B＝99
広告4 R＝79 G＝114 B＝124
広告5 R＝249 G＝234 B＝176
広告6 R＝112 G＝83 B＝54

ツール：［エッジ筆］







レイヤー名：広告／不透明度77％
レイヤー名：広告2／不透明度30％
レイヤー名：広告3／不透明度65％

05 柱のランプを描く

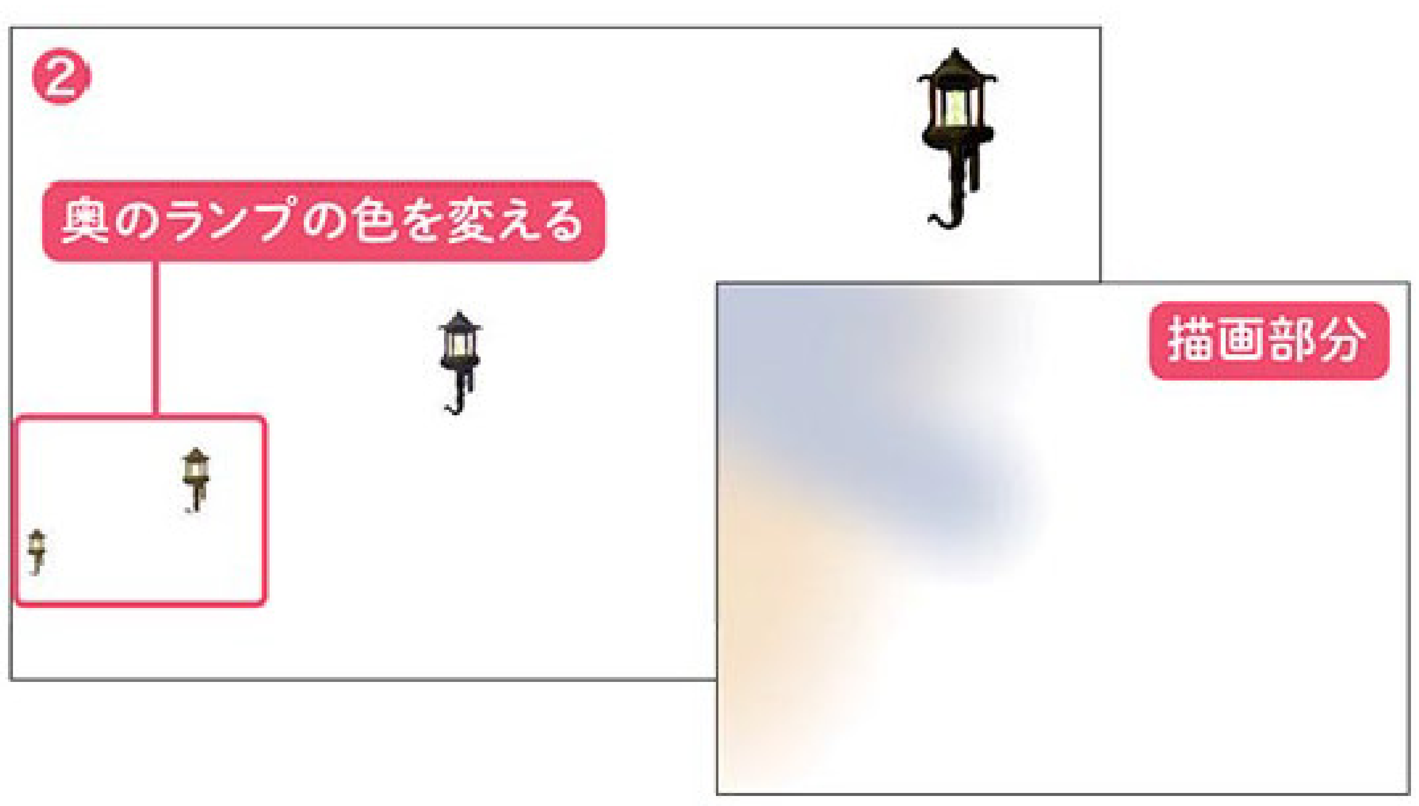
❶やや広い面は［油彩平筆］で、細かい部分は［エッジ筆］で、柱のランプを描きます。

❷合成モード［スクリーン］のレイヤーに［やわらか］で色を入れ、奥のほうのランプの色味を変えて遠近感を出します。

❸ランプの光が強く感じたので、新規レイヤーにグレーで塗り、光をおさえます。

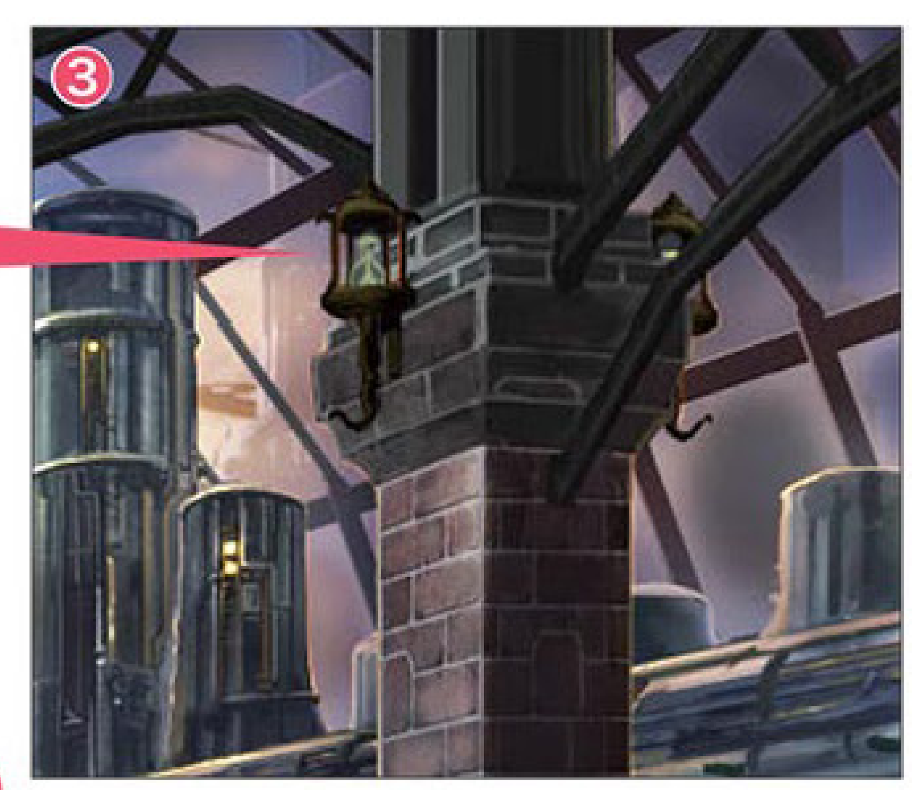


レイヤー名：ランプ



レイヤー名：遠近感／［スクリーン］／不透明度33％





レイヤー名：ランプを弱める



ツール：❶［油彩平筆］／❶［エッジ筆］／❷［やわらか］／❸［ミリペン］

❶茶 R＝75 G＝65 B＝33
❶赤 R＝184 G＝70 B＝6
❶ライムイエロー R＝233 G＝252 B＝119
❷青 R＝114 G＝127 B＝176
❷オレンジ R＝242 G＝191 B＝112
❸グレー R＝169 G＝171 B＝175

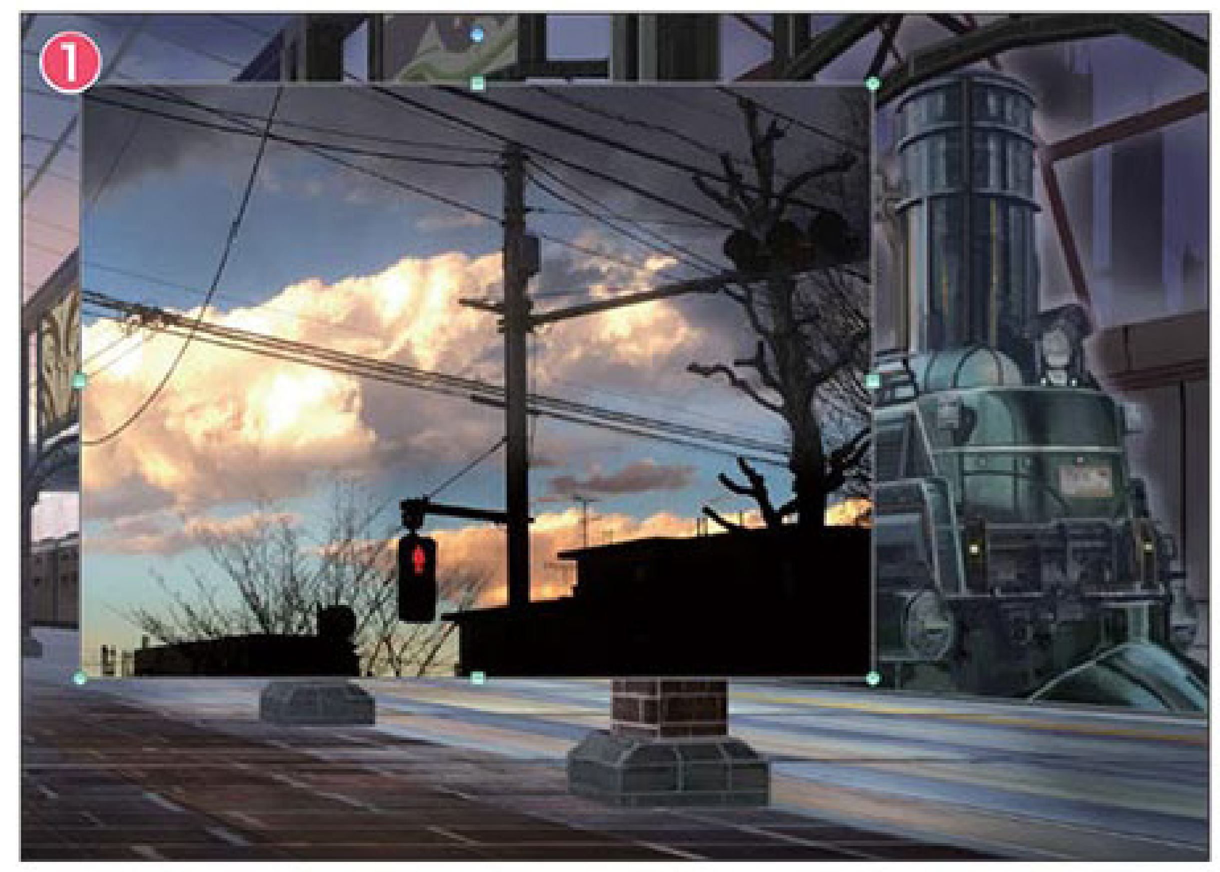
06 写真を合成する

全体にタッチが入ったところで写真を合成し、主に遠景の情景を変えていきます。

❶自分で撮影した写真のファイルを、[ファイル] メニュー→[読み込み] → [画像] より読み込みます。

❷読み込んだ写真の大きさ、位置を調整し、[レイヤー] メニュー→ [ラスタライズ] でラスターレイヤーにします。

❸遠景の建物より奥になるように、[レイヤー] パレットで、写真のレイヤーを下のほうに移動します。合成モードを [ハードライト] にして下の画像と色を合成し、不透明度を下げ (72%) て濃度を調整します。



❷





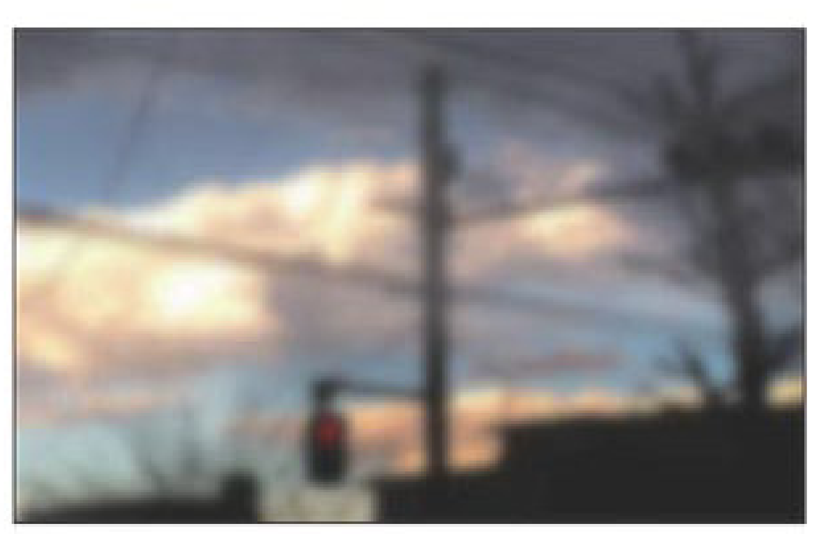

レイヤー名：写真加工／[ハードライト]／不透明度 72%

07 写真を再び合成する

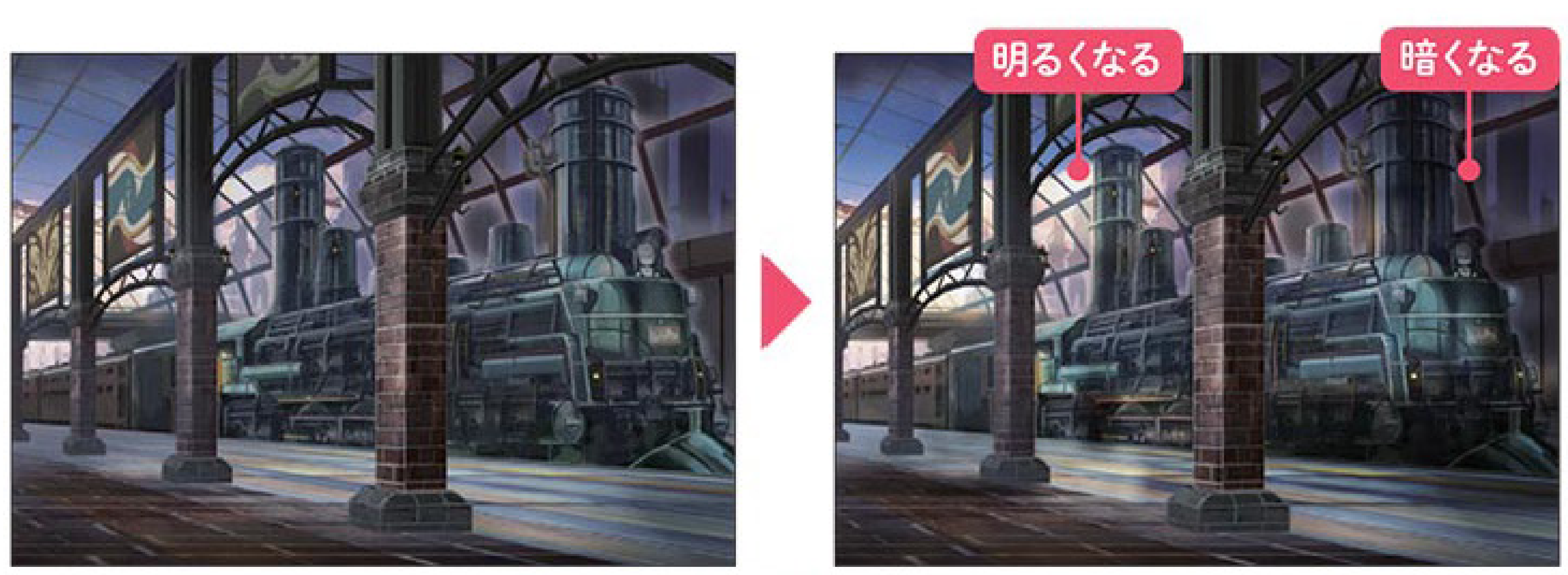
同じ写真を再度読み込み、また合成します。写真の明暗を利用して、ぼんやりとした光と影を加えます。

❶写真を読み込み、ラスタライズします。[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] でぼかします ([ぼかす範囲] は100くらい)。

❷合成モードを [オーバーレイ] にして上に重ねます。濃度は不透明度で調整。レイヤー順は柱より下、機関車や床よりは上にしています。輝くように明るくなったり、ぼんやり暗くなるところができます。朝の情景にぴったりな面白い効果が出ました。







レイヤー名：写真加工／[オーバーレイ]／不透明度 65%

08 空気感を出す

［やわらか］で奥からの光を描いて空気感を出します。

❶通常のレイヤーに［やわらか］でオレンジを塗り、その上に合成モード［オーバーレイ］のレイヤー「光2」を作成して色を明るく輝かせます。

❷さらにその上に［通常］レイヤーで描き足し、光に厚みを出します。

❸機関車前方の煙突にも、合成モード［オーバーレイ］のレイヤーで光を足します。

❹合成モード［スクリーン］のレイヤーを作り、奥のほうを塗って明るく（薄く）します。

❺手前の窓の辺りにある色よりも少し明るい青で塗って、ぼんやりと明るくします。

❻機関車の前面の辺りを合成モード［ソフトライト］のレイヤーで❺と同じ青を入れて、色を調整します。

レイヤー構成

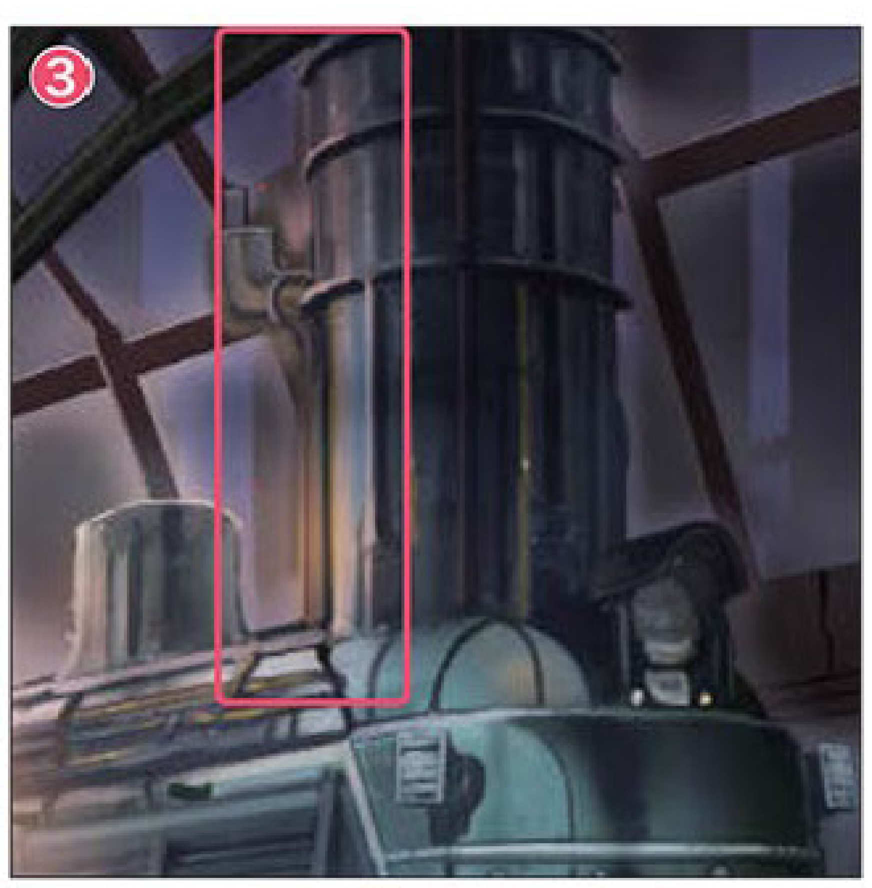




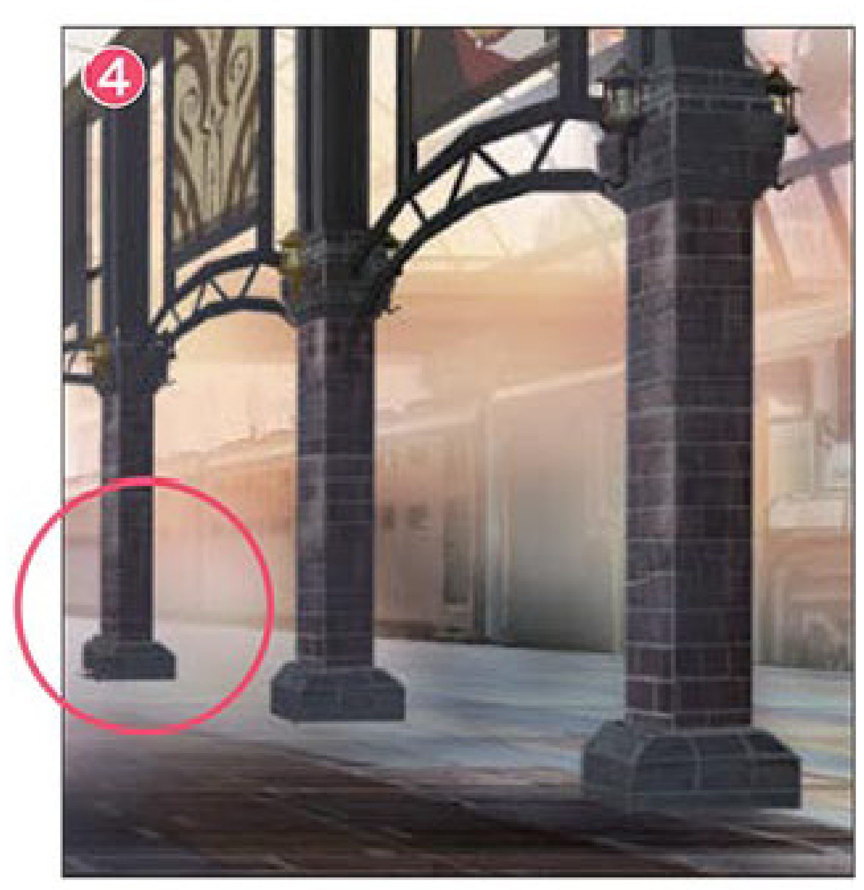
レイヤー名：光１／不透明度56％
レイヤー名：光２／［オーバーレイ］／不透明度81％



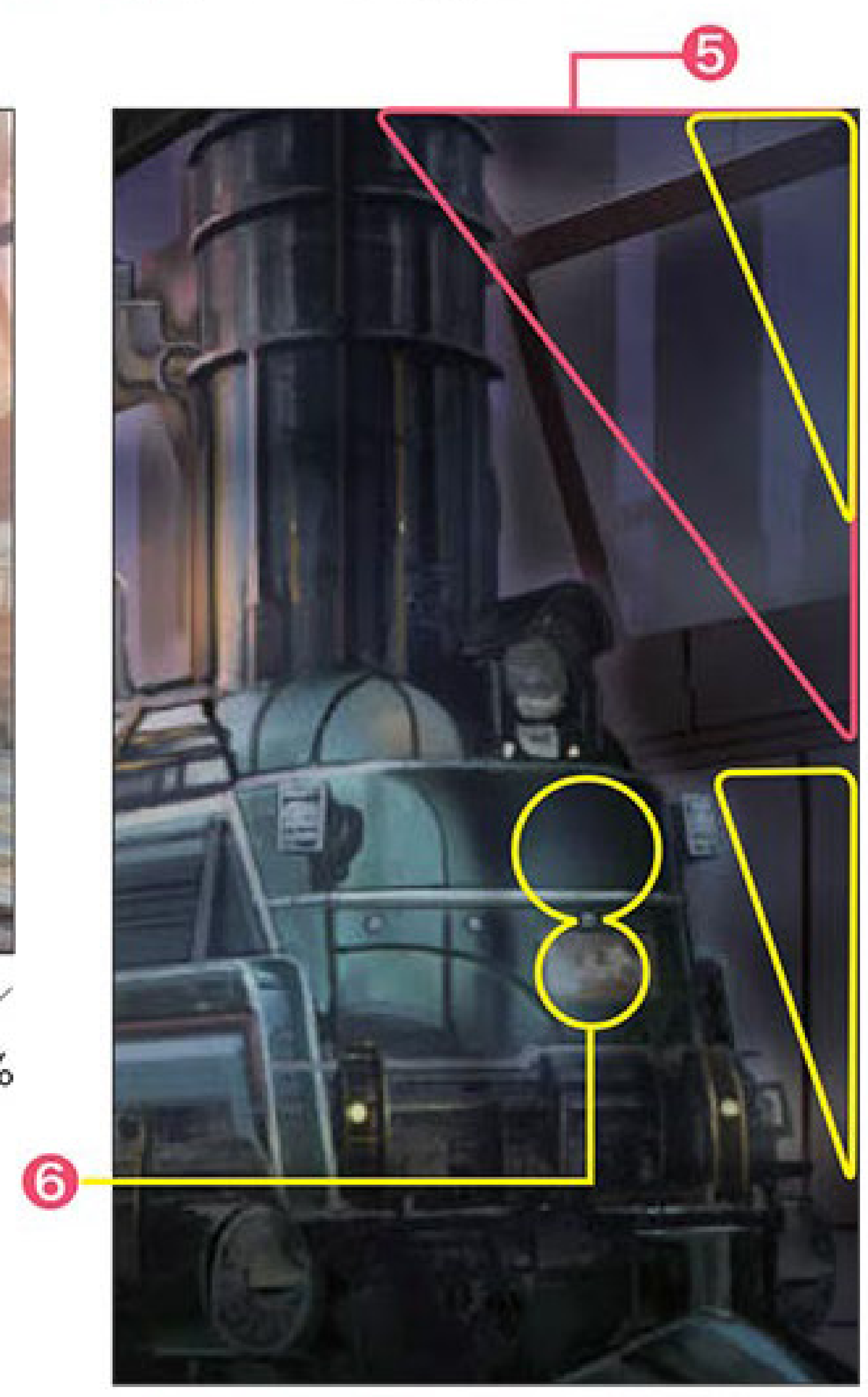
レイヤー名：光／不透明度81％



レイヤー名：光３／［オーバーレイ］



レイヤー名：空気感／［スクリーン］／不透明度44％



❺レイヤー名：薄さ／不透明度70％
❻レイヤー名：色味を追加／［ソフトライト］／不透明度56％

❶光１
R =231
G =189
B =165

❷光２
R =249
G =232
B =209

❸光３
R =207
G =175
B =157

❹奥を薄く
R =255
G =178
B =184

❺❻青
R =108
G =130
B =151

ツール：［やわらか］

09 写真を合成し全体の色味を変える

全体の色の深さが不足していたので、色のフィルターをかけるように写真素材を合成します。写真を読み込み、合成モード［オーバーレイ］に設定して色を合成しました。合成した色が気に入らないところは、透明色を選択して［やわらか］や［鉛筆］ツール→［薄い鉛筆］で消します。

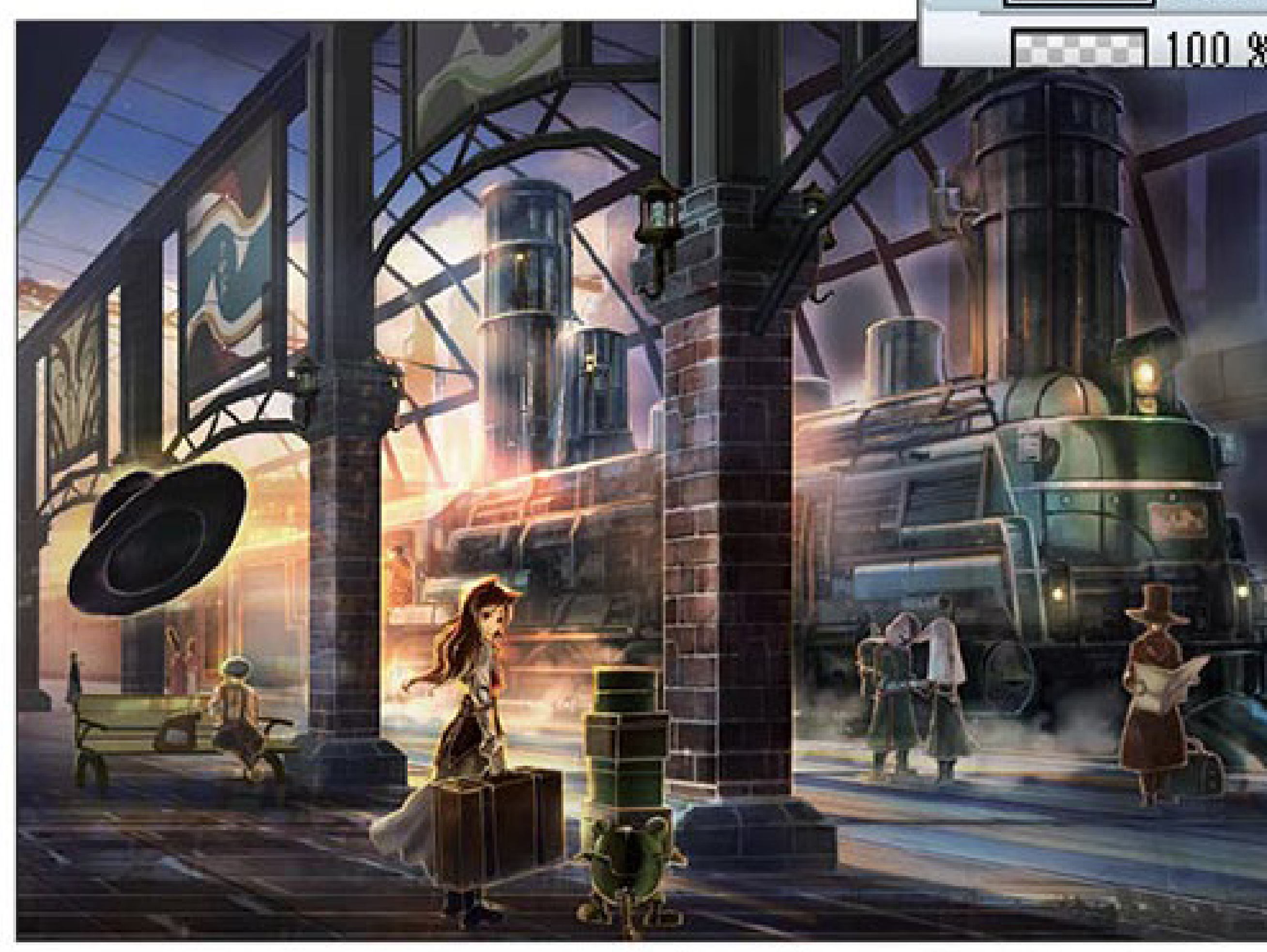


もとの写真素材。ライトの光が機関車のライトの辺りにくるように合成します。



合成モードを［通常］不透明度を100％に戻すと上図のようになります。

ツール：［やわらか］／［薄い鉛筆］





レイヤー名：フィルター／［オーバーレイ］／不透明度63％

10 時刻表・ステッカー・破れた張り紙を描く

❶新規レイヤーを作成し、柱に貼られた時刻表を［エッジ筆］で描きます。

❷レイヤーを作成して張り紙やステッカーを［エッジ筆］で描き込み、細密さを上げていきます。全体ではなく目立つ部分を中心に加筆することで、メリハリがついて見やすい絵になります。

❶時刻表ベース
R =100
G =98
B =79

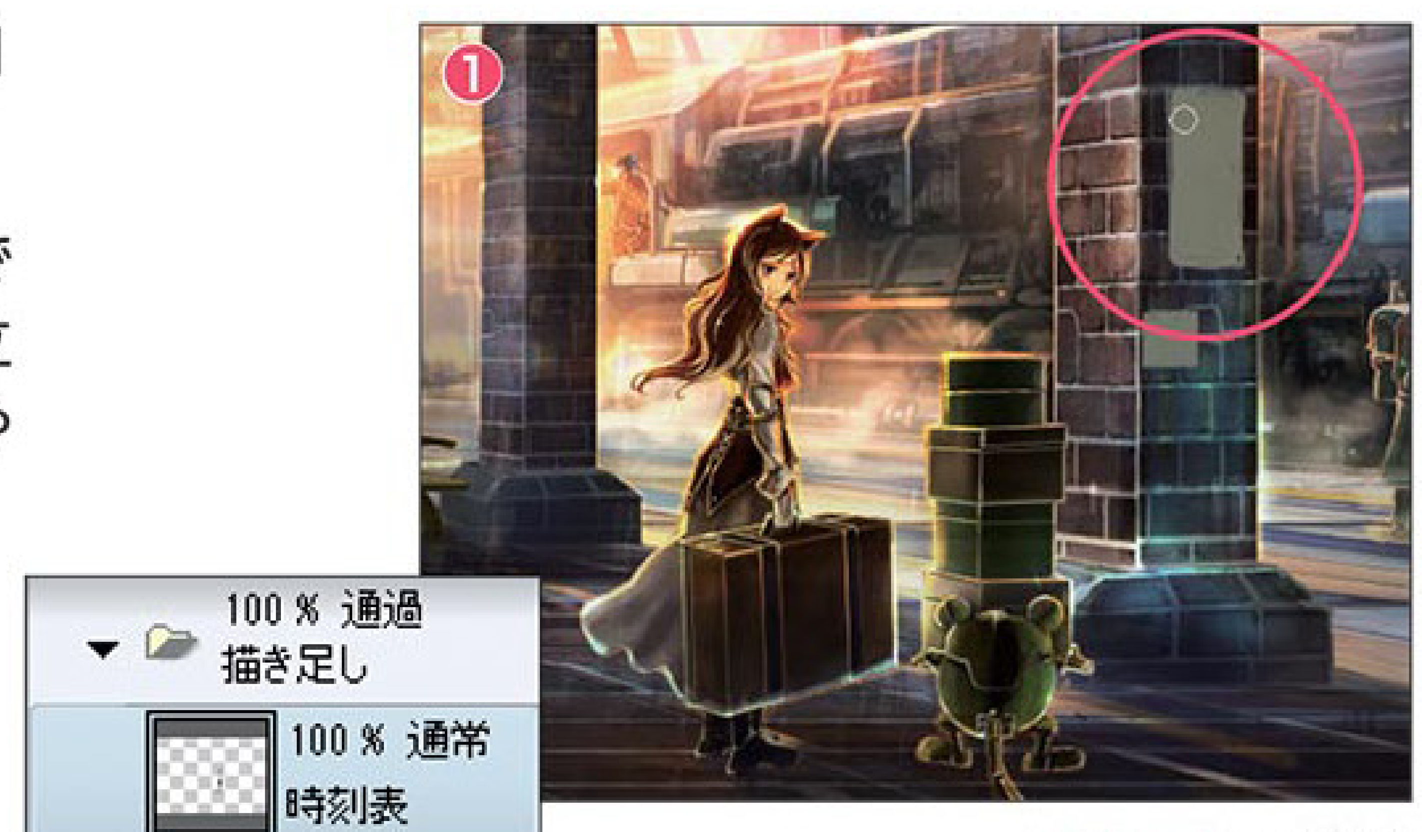
❷時刻表描き込み
R =148
G =152
B =144

❷ステッカー1
R =172
G =135
B =123

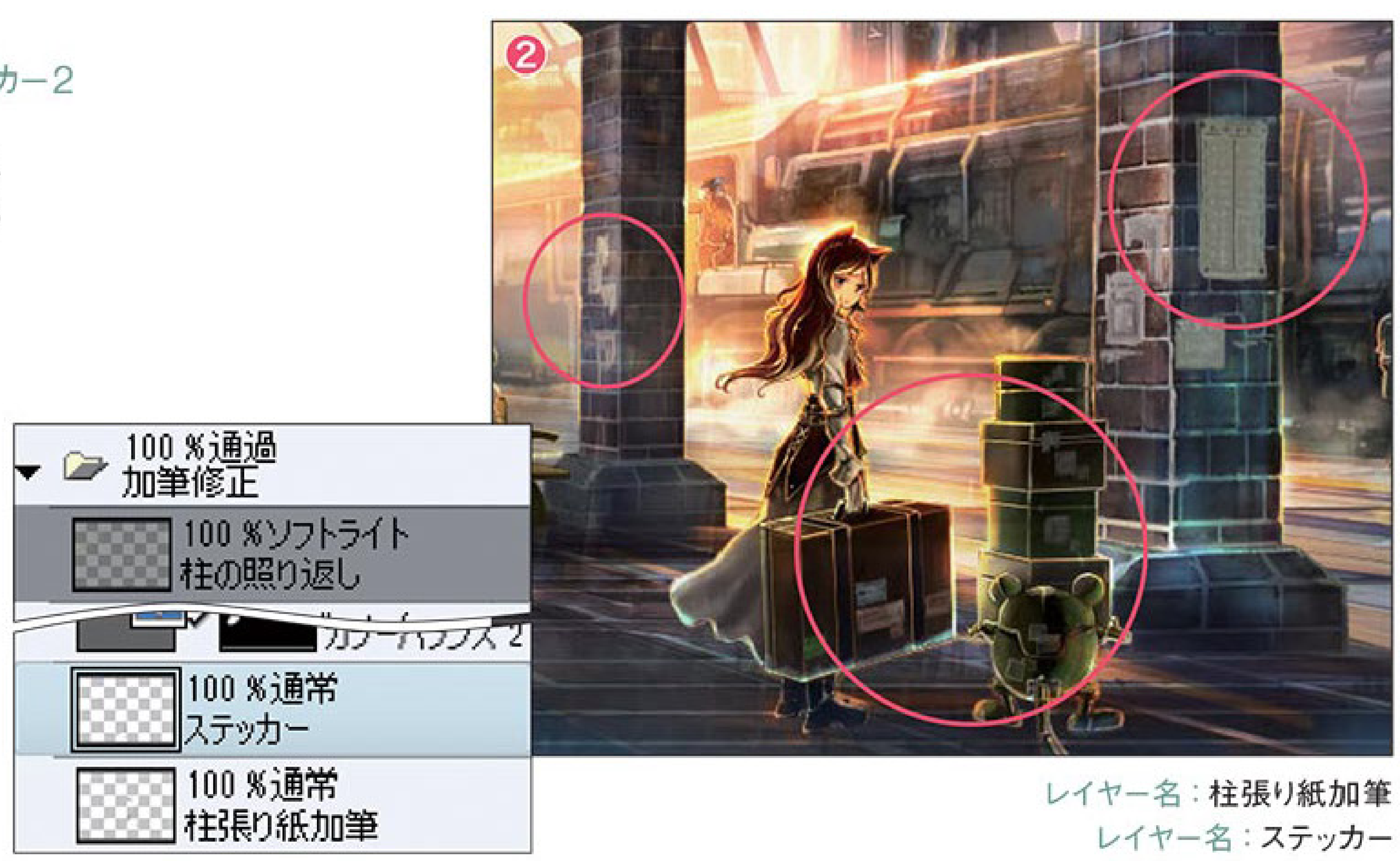
❷ステッカー2
R =93
G =104
B =108

❷ステッカー3
R =92
G =146
B =90

ツール：［エッジ筆］



レイヤー名：時刻表



レイヤー名：柱張り紙加筆
レイヤー名：ステッカー

仕上げテクニック



レイヤー構成



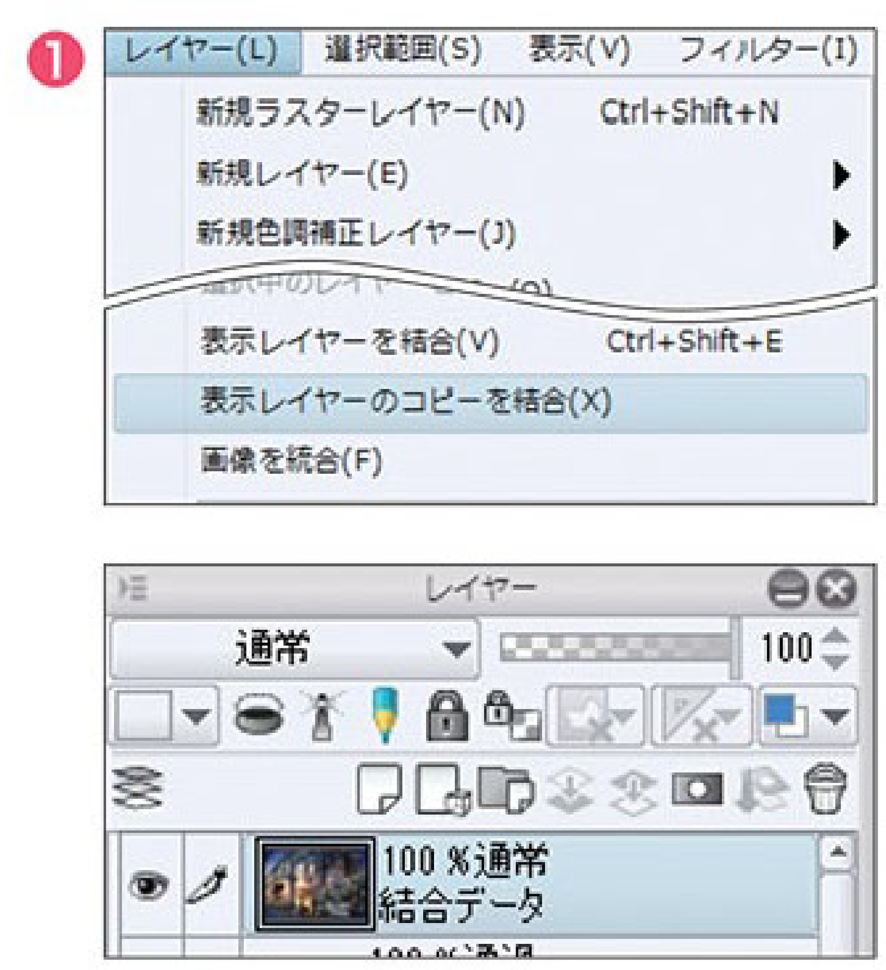
01 手前や端を少しぼかす

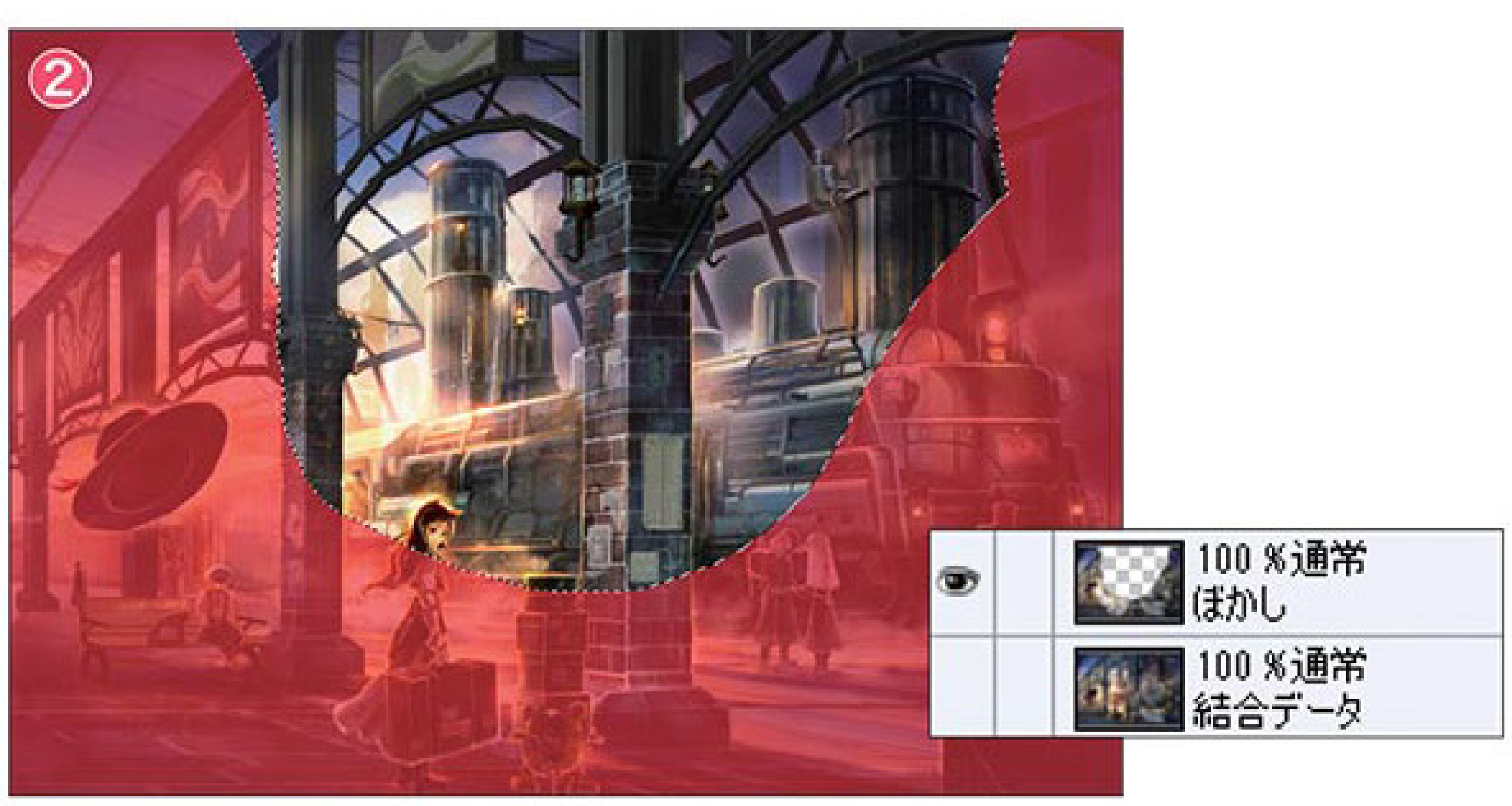
画像を部分的に少しぼかし、中心辺りをより際立たせます。

❶ [レイヤー] メニュー→ [表示レイヤーのコピーの結合] で、結合したレイヤーを一番上に作ります。このレイヤーは「結合データ」と名付けます。

❷ぼかしたい部分の選択範囲を作成し、[コピー] (Ctrl＋C) と [貼り付け] (Ctrl＋V) して上に重ねます。[貼り付け] でできたレイヤーは「ぼかし」とします。

❸ [フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] でぼかします。写真のフォーカスのように画面手前の辺りや端のほうをぼかすことで、中央の見て欲しい部分のエッジを目立たせる事ができます。

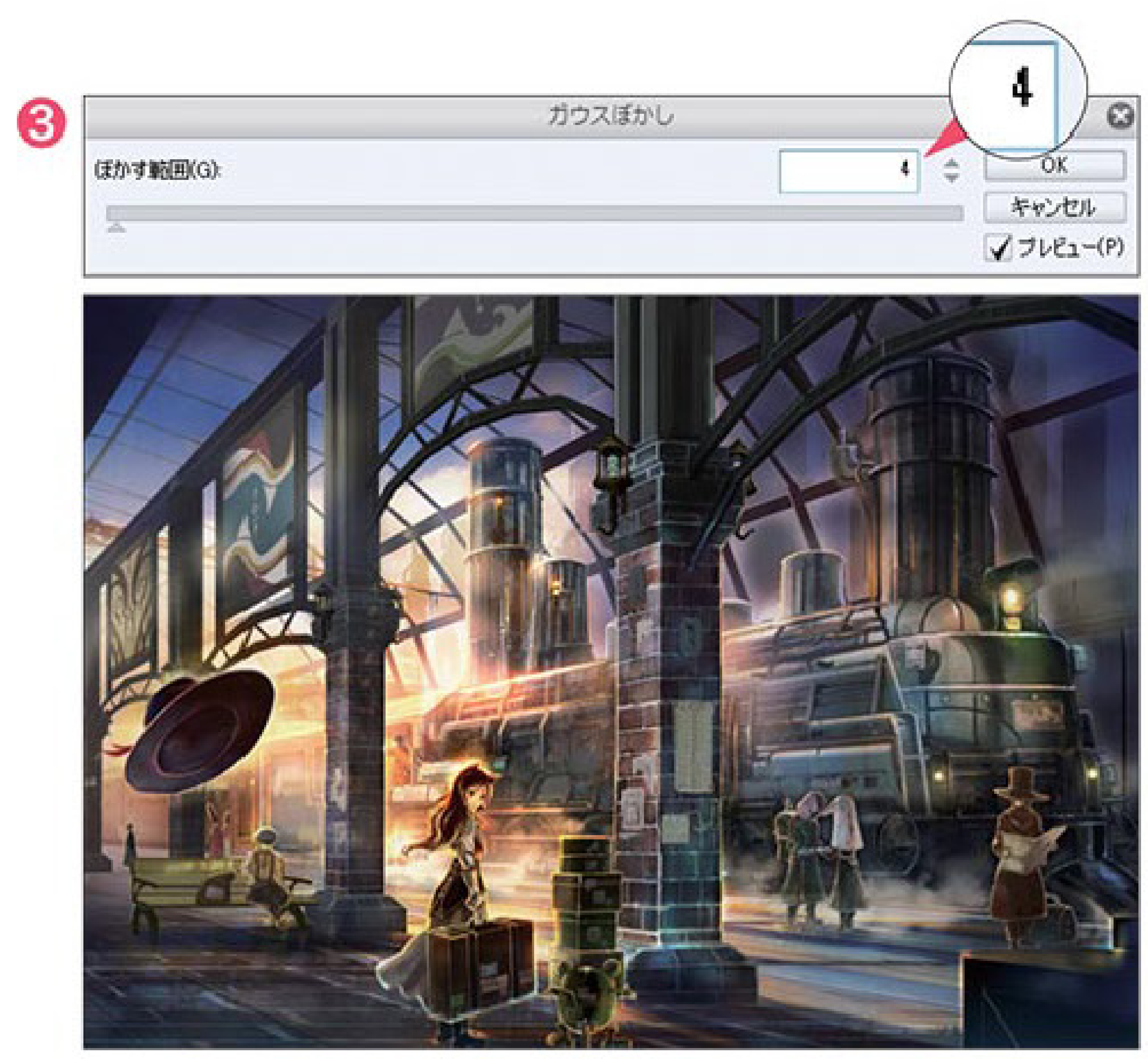






※解説のために選択範囲を赤く表示しています。

レイヤー名：ぼかし



レイヤー名：ぼかし

02 色調補正する

❶［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［レベル補正］から、画面が少し明るくなるように色調補正します。

❷［トーンカーブ］の色調補正レイヤーを作り、グラフを調整して、さらに画面が明るくなるようにコントラストを調節します。

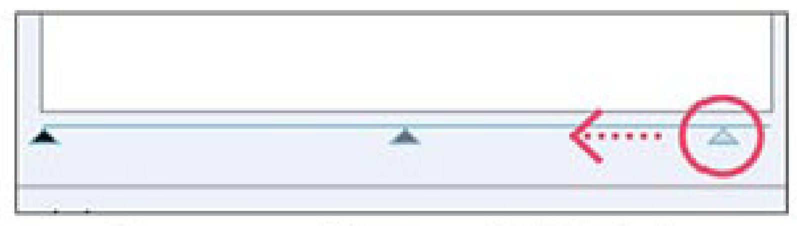
❸［カラーバランス］の色調補正レイヤーで補正します。ここでは中間調の色を［レッド］［グリーン］に寄せました。補正の強さは不透明度を下げて調整します。ほぼ全体を補正していますが、補正したくないところはレイヤーマスクでマスクしています。

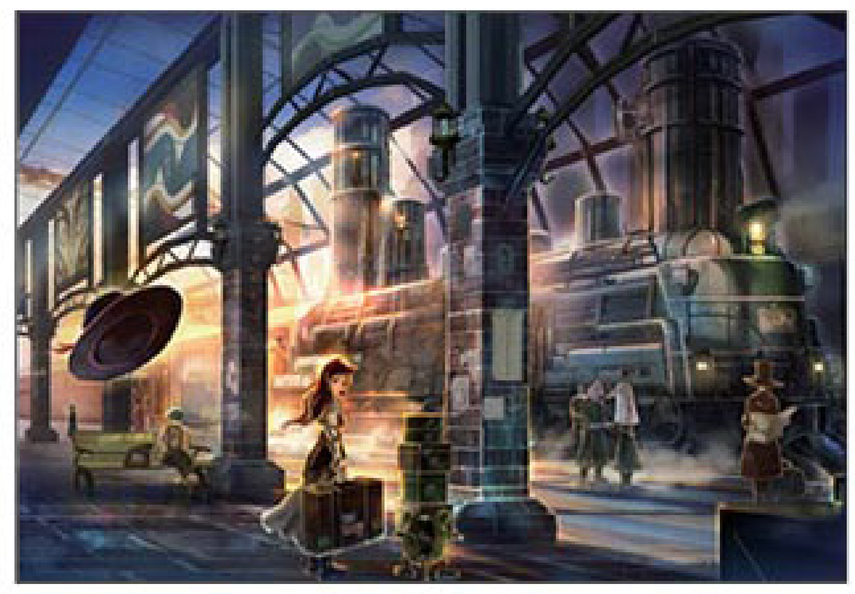
❹［カラーバランス］の色調補正レイヤーで画面の奥、帽子の上辺りを［レッド］に寄せる補正をします。補正の範囲はレイヤーマスクで限定しています。

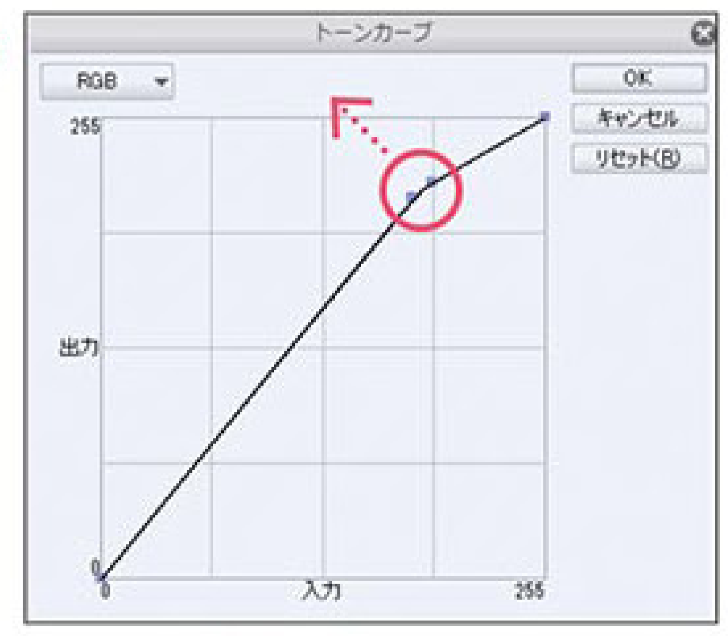
❺合成モード［ソフトライト］のレイヤーに画面の左端辺りを［やわらか］で塗って、緑の色味を加えます。

❻［色相・彩度・明度］の色調補正レイヤーで奥の黄色っぽい辺りをややオレンジに寄せます。

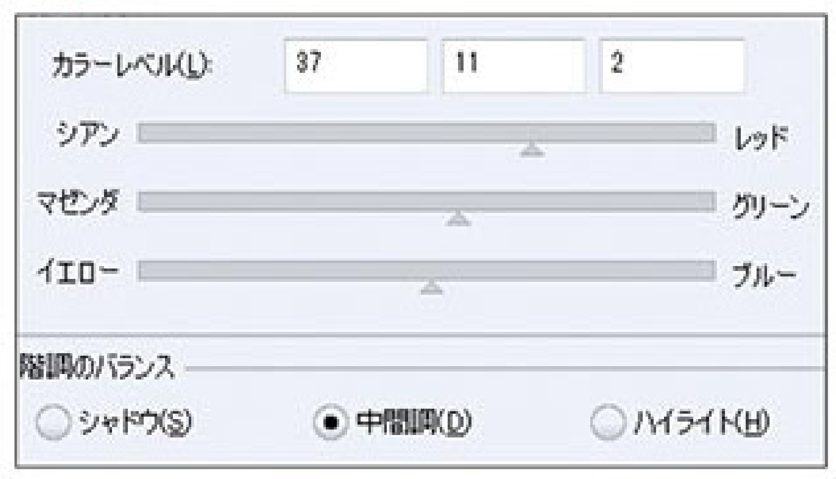
❼工程❶〜❻のレイヤーをレイヤーフォルダーにまとめ、合成モードを［通過］、不透明度を下げて色調補正の強さを調整します。ここでは42％にしました。

❶

レイヤー名：レベル補正１／不透明度88％

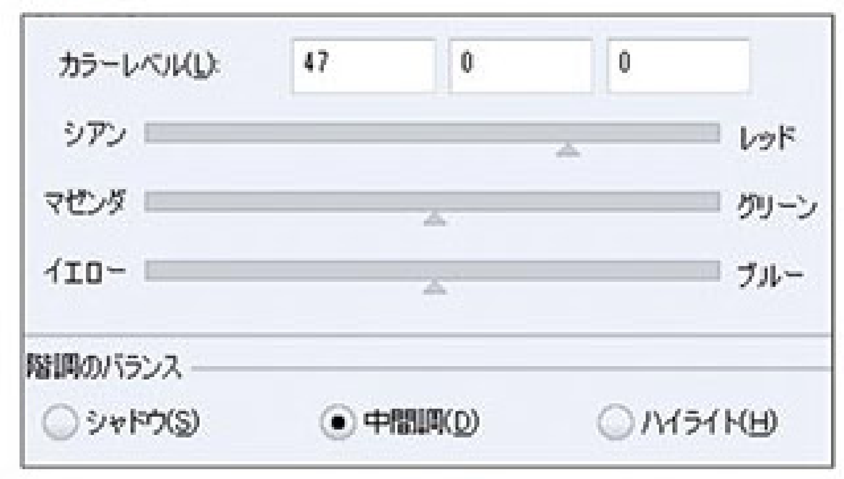


❷


レイヤー名：トーンカーブ１／不透明度70％

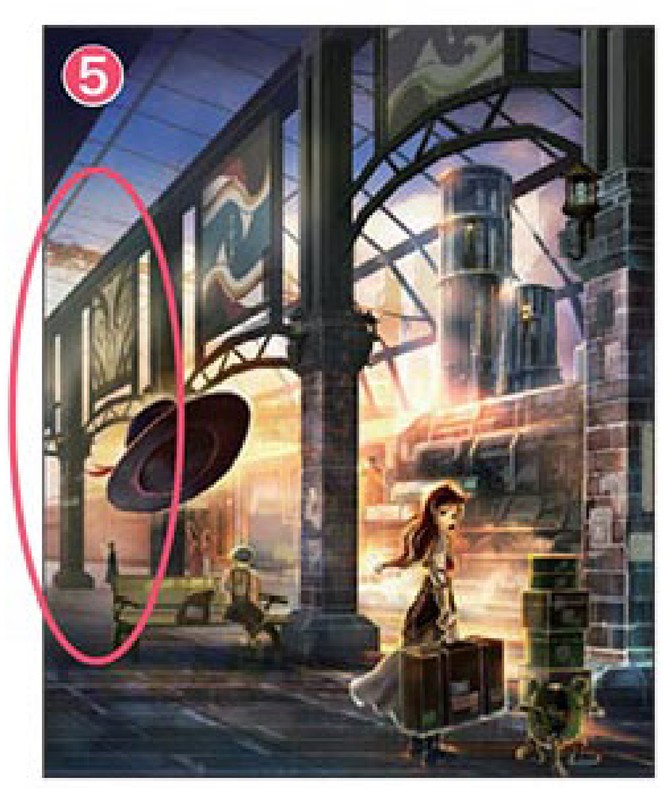
❸


レイヤー名：カラーバランスA／不透明度17％

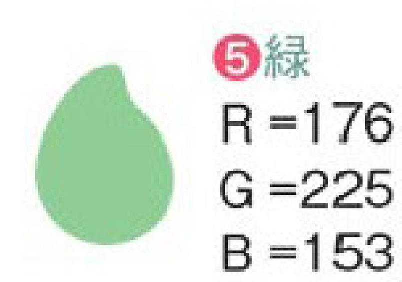
❹


レイヤー名：カラーバランスB





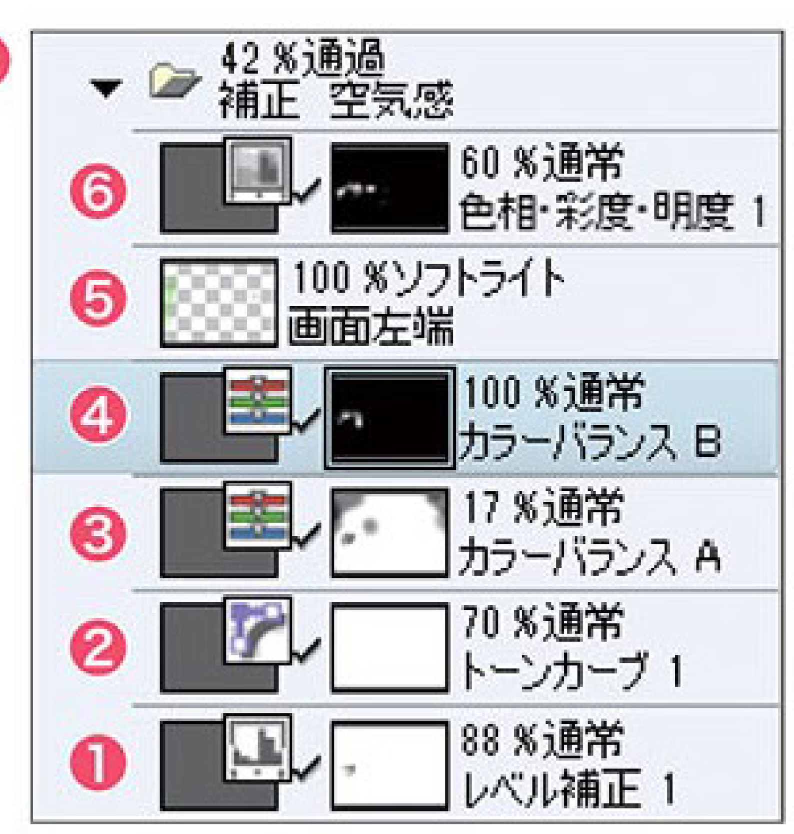




レイヤー名：画面左端／［ソフトライト］　ツール：［やわらか］



レイヤー名：色相・彩度・明度１／不透明度60％

❼


03 シャープのフィルターをかける

シャープのフィルターで画像をくっきりさせます。

❶［レイヤー］メニュー→［表示レイヤーのコピーを結合］で結合されたレイヤーを作成します。

❷工程❶で作ったレイヤーを複製し「シャープ」と名付けます。

❸「シャープ」レイヤーを選んだ状態で、［フィルター］メニュー→［シャープ］→［シャープ］を選択。不透明度を下げて適用の度合いを調整し、完了です。



レイヤー名：シャープ／不透明度 67%

04 ノイズのフィルターを加える

最後にフィルターのパーリンノイズを使って、絵に手描きのような質感を出します。

❶新規レイヤーを作成し「ノイズ」と名付けます。

❷［フィルター］メニュー→［描画］→［パーリンノイズ］を選択。表示されたダイアログで設定します。描画のシャープさは失いたくないため、今回は［スケール］を3くらいにします。

❸合成モードを［ソフトライト］に、不透明度を28％にします。これでざらざらした質感が加わりました。

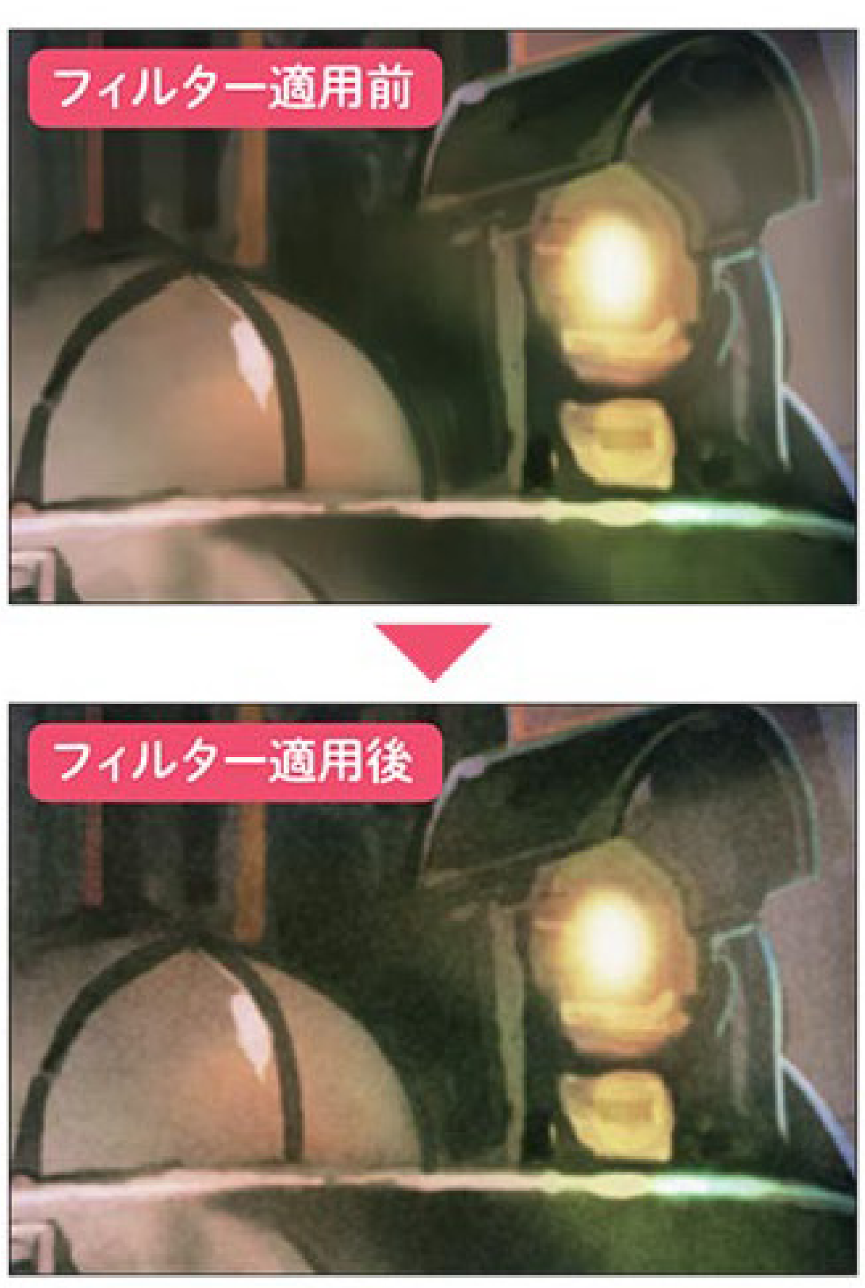
❶



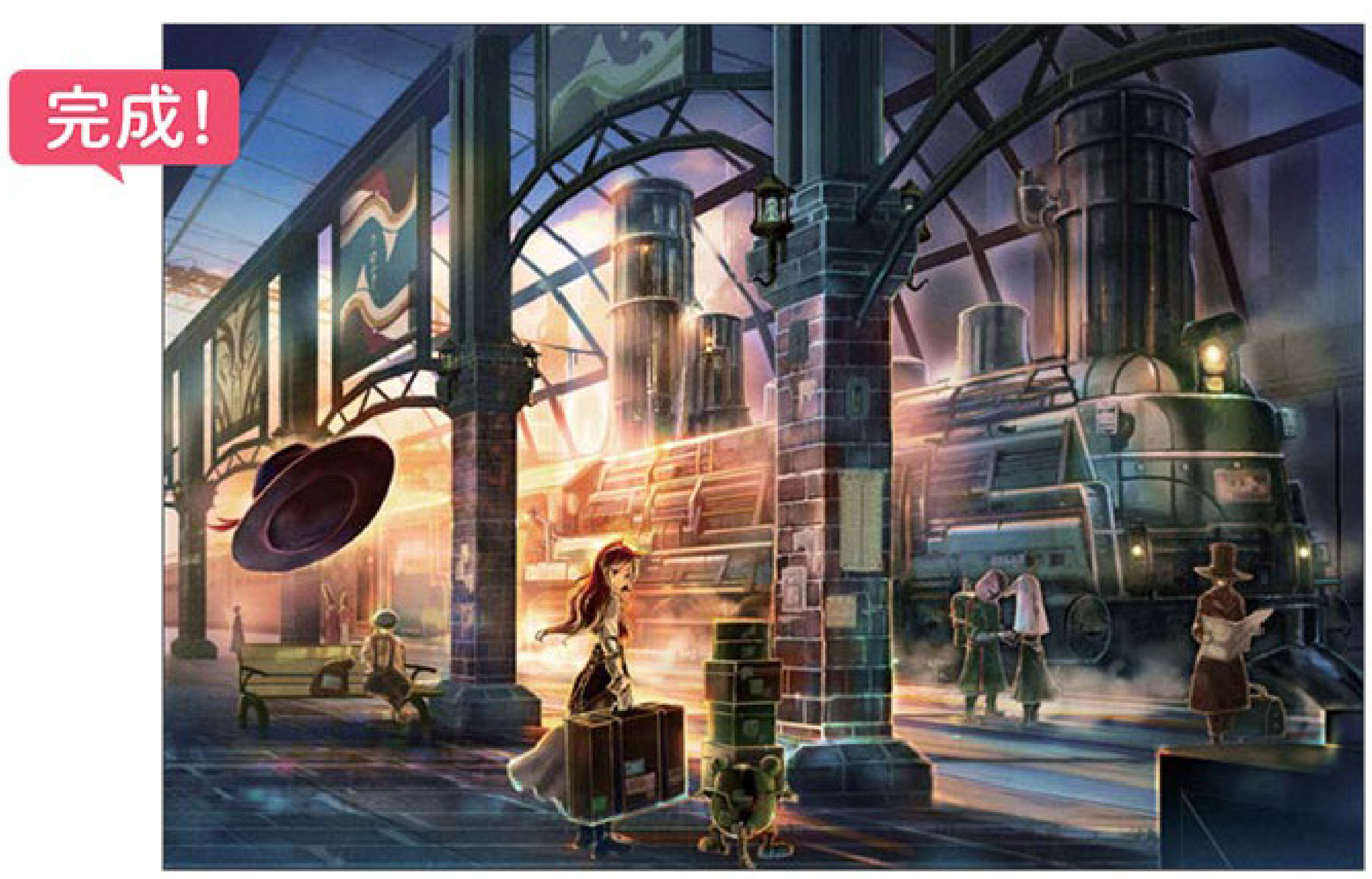
❷



❸



レイヤー名：ノイズ／［ソフトライト］／不透明度 23％



Column

ワンポイントテクニック

床や柱の素材を作る

今回のイラストでは床と柱の塗り込みに入る前（P.197 01 、P.198 02 03）に、タイルの素材とレンガの素材を作っています。素材化しておくと、別の絵でも使いまわせるのでとても便利です。

1 線を引いて分割する

長方形にベースの色を置き、線を引いてタイル状にします。





ベース色
R =105
G =101
B =106

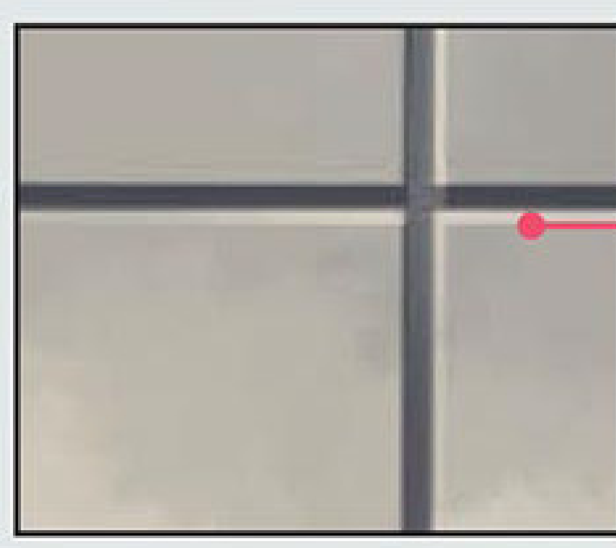
線
R =40
G =41
B =53

同じ間隔で線を引きたいときは、［表示］メニュー→［グリッド］でグリッドを表示し、［表示］メニュー→［グリッドにスナップ］をオンにするとよいでしょう。

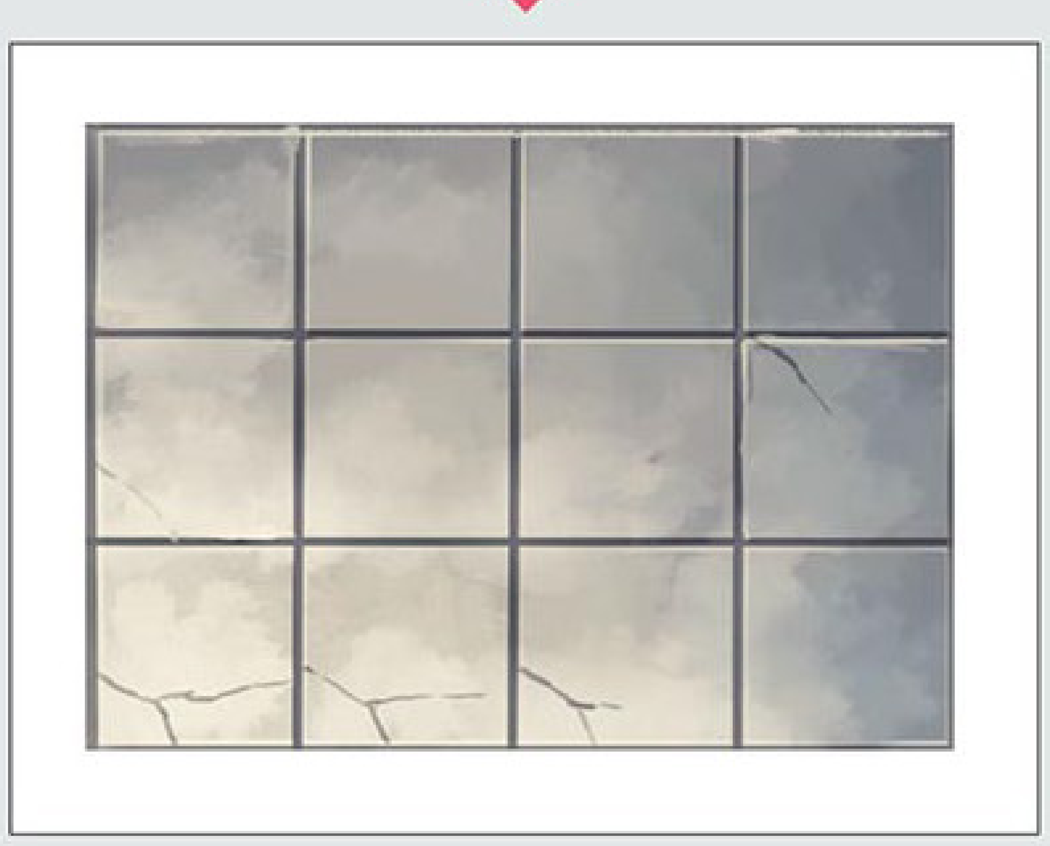
2 タイルを描く

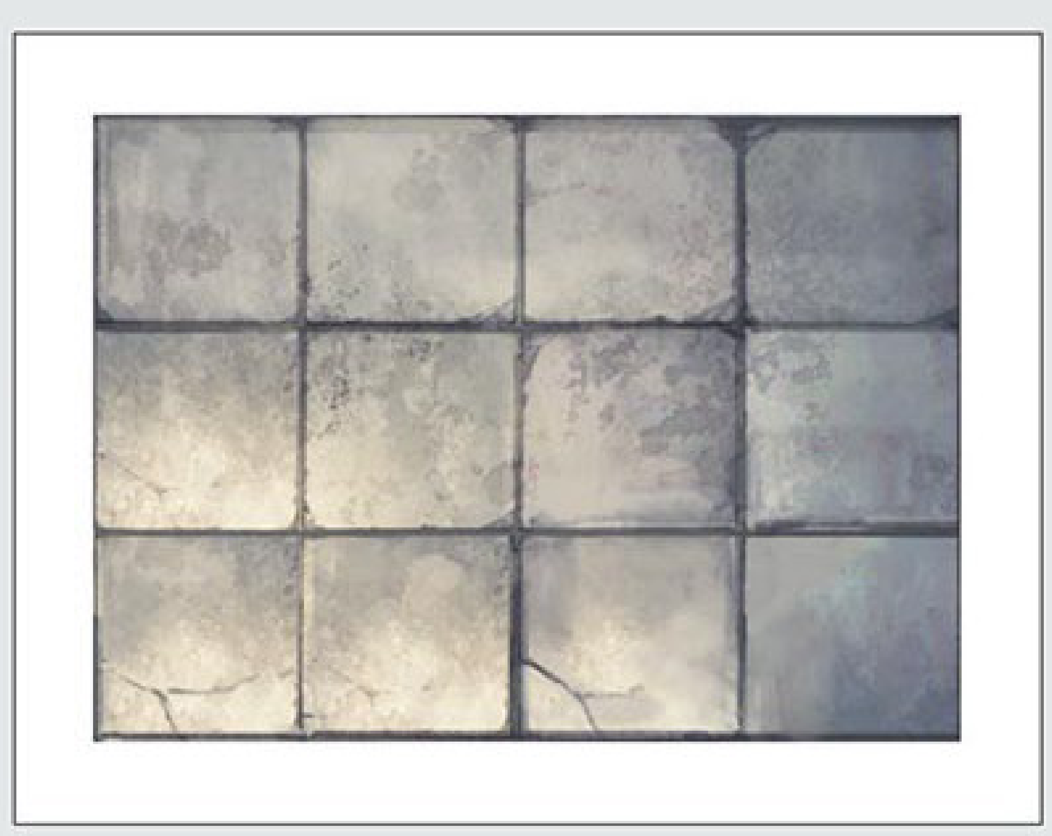
[タッチ筆] や、[筆] ツール→ [墨] → [薄墨] を使ってタッチを入れ、[筆] ツール→ [水彩] → [塗り＆なじませ] や [にじみ縁水彩] でなじませて、質感を出します。
エッジをくっきりさせたい箇所は [ペン] ツール→ [Gペン] で描画します。





［Gペン］でくっきりとした照り返しを入れると硬質な印象になります。





タッチ1
R =230
G =224
B =203

タッチ2
R =150
G =148
B =145

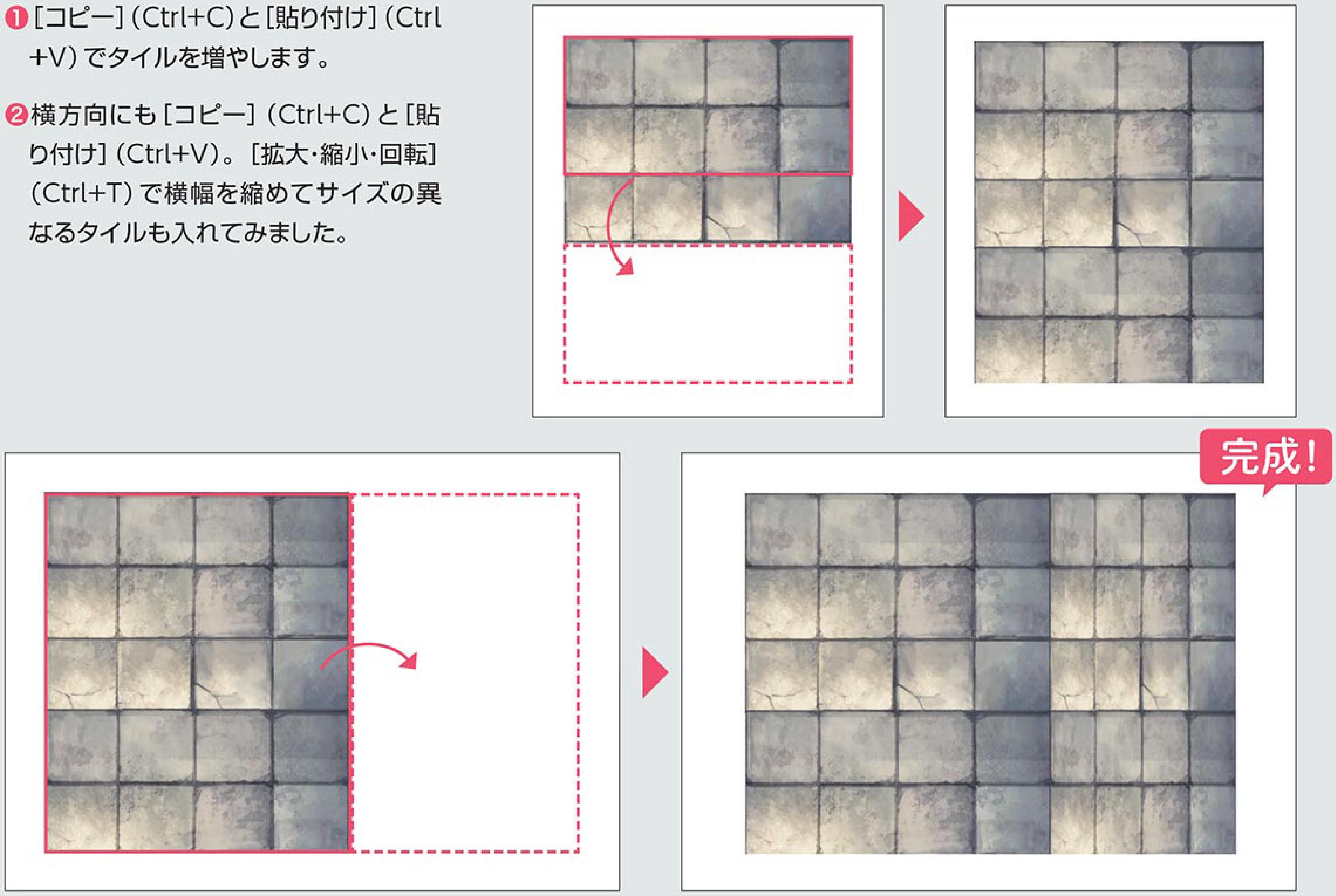
タッチ3
R =112
G =115
B =121

照り返し
R =220
G =215
B =200

3 コピー&ペーストでタイルを増やす

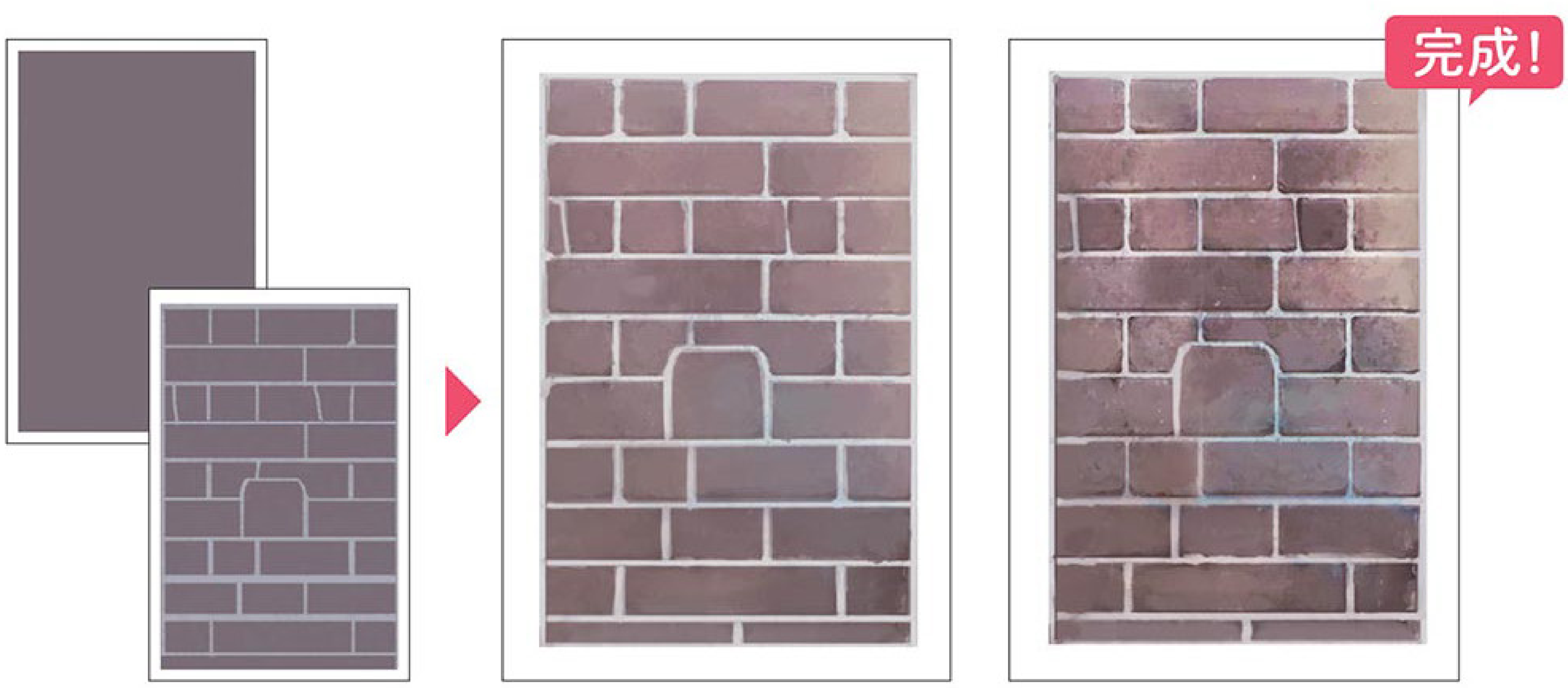
❶［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）でタイルを増やします。

❷横方向にも［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）。［拡大・縮小・回転］（Ctrl+T）で横幅を縮めてサイズの異なるタイルも入れてみました。



レンガの素材

床の素材と同じように［タッチ筆］や［薄墨］、［にじみ縁水彩］を使ってレンガの素材も作成しています。



ベース色	線	タッチ1	タッチ2	タッチ3
R =124	R =178	R =193	R =137	R =97
G =107	G =177	G =169	G =112	G =75
B =115	B =187	B =160	B =113	B =76

カスタム素材データは
ダウンロード可能です。（P.7 参照）

STAFF

イラスト・解説	吉川アキ、電鬼、吉田誠治、ゼンジ
装丁	大沢肇
本文デザイン・DTP	株式会社サイドランチ
企画・編集	大野智之
	株式会社サイドランチ（島田龍生）
デスク	本田拓也
編集長	山内悠之
協力	株式会社セルシス

本書の記載は 2019 年 11 月時点での情報を元にしています。そのためお客様がご利用される際には、情報が変更されている場合があります。紹介しているハードウェアやソフトウェア、サービスの使用方法は用途の一例であり、すべての製品やサービスが本書の手順と同様に動作することを保証するものではありません。あらかじめご了承ください。

最新の情報は下記ページよりご確認ください。
https://book.impress.co.jp/books/1118101143

■商品に関する問い合わせ先

インプレスブックスのお問い合わせフォームより入力してください。
https://book.impress.co.jp/info/
上記フォームがご利用頂けない場合のメールでの問い合わせ先
info@impress.co.jp

- ●本書の内容に関するご質問は、お問い合わせフォーム、メールまたは封書にて書名・ISBN・お名前・電話番号と該当するページや具体的な質問内容、お使いの動作環境などを明記のうえ、お問い合わせください。
- ●電話や FAX 等でのご質問には対応しておりません。なお、本書の範囲を超える質問に関しましてはお答えできませんのでご了承ください。
- ●インプレスブックス（https://book.impress.co.jp/）では、本書を含めインプレスの出版物に関するサポート情報などを提供しておりますのでそちらもご覧ください。
- ●該当書籍の奥付に記載されている初版発行日から 3 年が経過した場合、もしくは該当書籍で紹介している製品やサービスについて提供会社によるサポートが終了した場合は、ご質問にお答えしかねる場合があります。

■落丁・乱丁本などの問い合わせ先

TEL　03-6837-5016　　FAX　03-6837-5023
service@impress.co.jp
（受付時間／ 10:00-12:00、13:00-17:30 土日、祝祭日を除く）
●古書店で購入されたものについてはお取り替えできません。

■書店／販売店の窓口

株式会社インプレス 受注センター
TEL　048-449-8040
FAX　048-449-8041
株式会社インプレス 出版営業部
TEL　03-6837-4635

プロ絵師の技を完全マスター

魅せる背景 上達術 決定版

CLIP STUDIO PAINT PRO/EX 対応

2019 年 12 月 21 日 初版第 1 刷発行

著者　株式会社サイドランチ
発行人　小川 亨
編集人　高橋隆志
発行所　株式会社インプレス
〒 101-0051　東京都千代田区神田神保町一丁目 105 番地
ホームページ　https://book.impress.co.jp/

印刷所　大日本印刷株式会社
ISBN978-4-295-00806-4 C0055
Printed in Japan

はじめに

この度は『プロ絵師の技を完全マスター 魅せる背景 上達術 決定版』をご購入いただきまして、誠にありがとうございます。

本書はデジタルイラスト制作における「背景描画」に焦点を当てたメイキング&テクニックガイドです。キャラクターは描けるようになったけれど、背景を描くのが苦手な方や、一枚絵を仕上げてみたいと考えているイラスト中級者に向けて、魅力的な背景の描き方を数多く解説しています。テクニックの再現性を高めるため、レイヤーやブラシの設定、配色のRGB値など、詳細な設定を記載しております。

プロ絵師４名によるバリエーション豊かな７つのメイキングを重点的に解説するため、グラフィックスソフトの使い方そのものについては、各イラストメイキングで必要となる部分に絞った解説となります。また、本書はキャラクターの描き方に関しては限定的な解説となっておりますので、同シリーズ書籍の『プロ絵師の技を完全マスター キャラ塗り上達術 決定版』を併読していだけますと、表現の幅がより広がるでしょう。

本書掲載のイラストは全て「CLIP STUDIO PAINT PRO」を用いて描かれています。購入特典として、レイヤーが分かれた状態の完成イラストデータや、プロ絵師が作成したカスタムブラシデータもダウンロード可能ですので、本書の内容と合わせて確認することをお勧めしております。

本書は、苦手意識を持ちがちな背景イラスト上達のために、プロ絵師のテクニックを細かく丁寧に解説しています。知らなかった技法や、気になった塗り方を積極的に真似してみることで、あなたのイラストを魅力的にする新しい発見があるはずです。

本書が、あなたの「理想の背景の描き方」を見つける一助となれば幸いです。

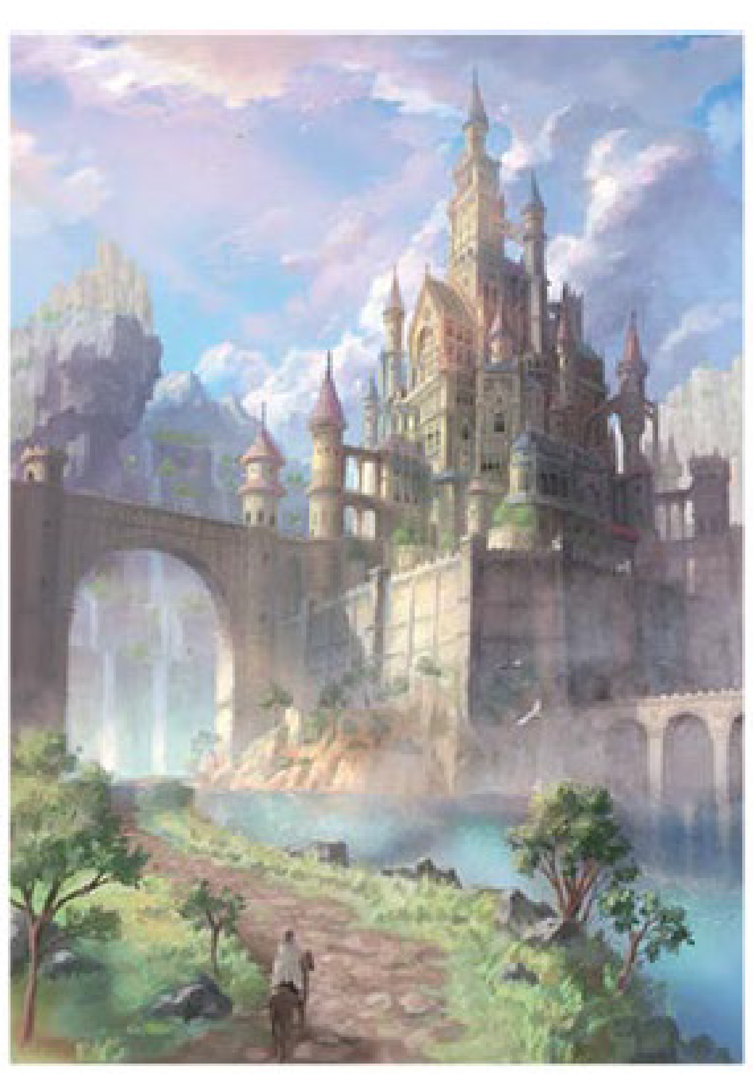
編者

INDEX

目次



吉川アキ



電鬼



吉田誠治

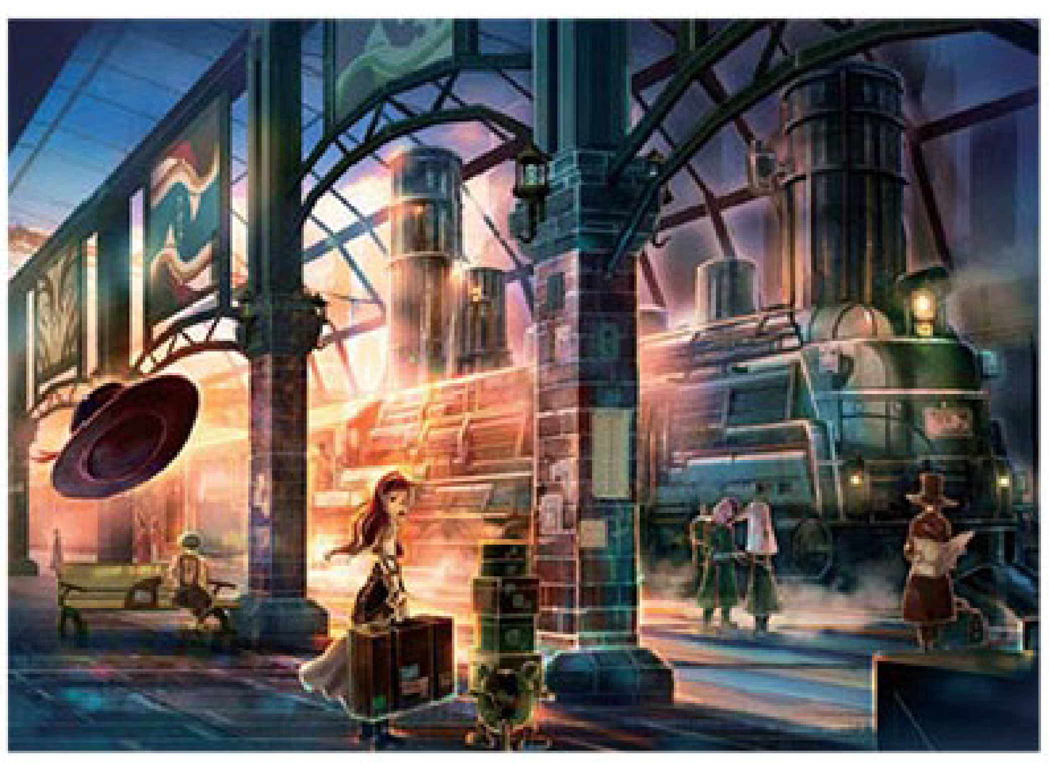


吉川アキ



電鬼


ゼンジ


ゼンジ

操作表記について

本書の操作表記は、Windows版で記載されています。macOS版や、iPad版については、右記の表に読み替えてご利用ください。

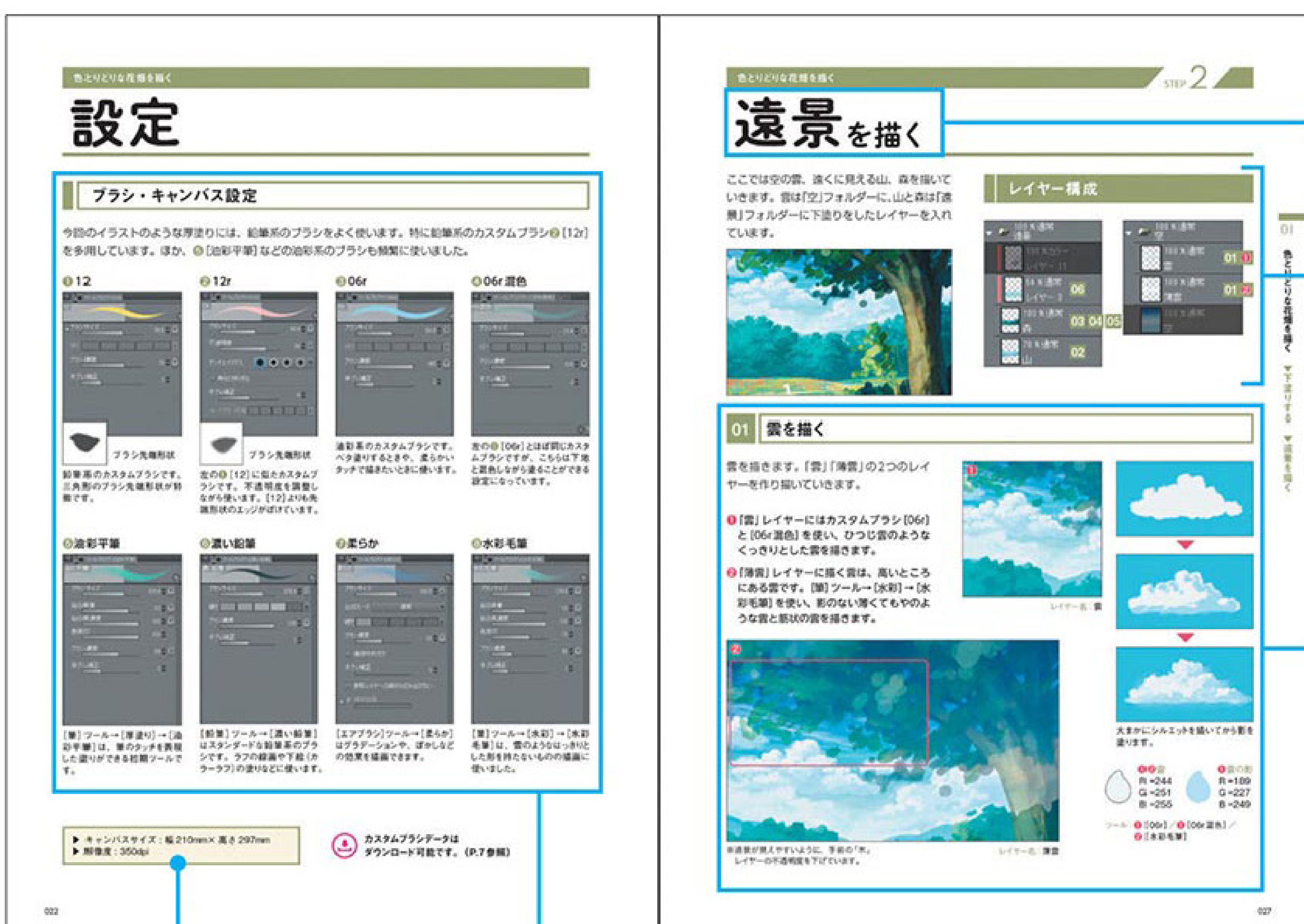
Windows	macOS
Altキー	Optionキー
Ctrlキー	Commandキー
Enterキー	Returnキー
Backspaceキー	Deleteキー
マウスボタンを右クリック	Controlキーを押しながら マウスボタンをクリック

本書の使い方

背景の描き方を、イラストメイキングで見ていきます。工程ごとに、使用ツールやレイヤー、描画色を確認しながら描く過程を確認することができます。

ページ構成





作業工程の読み方



特典データのダウンロード方法

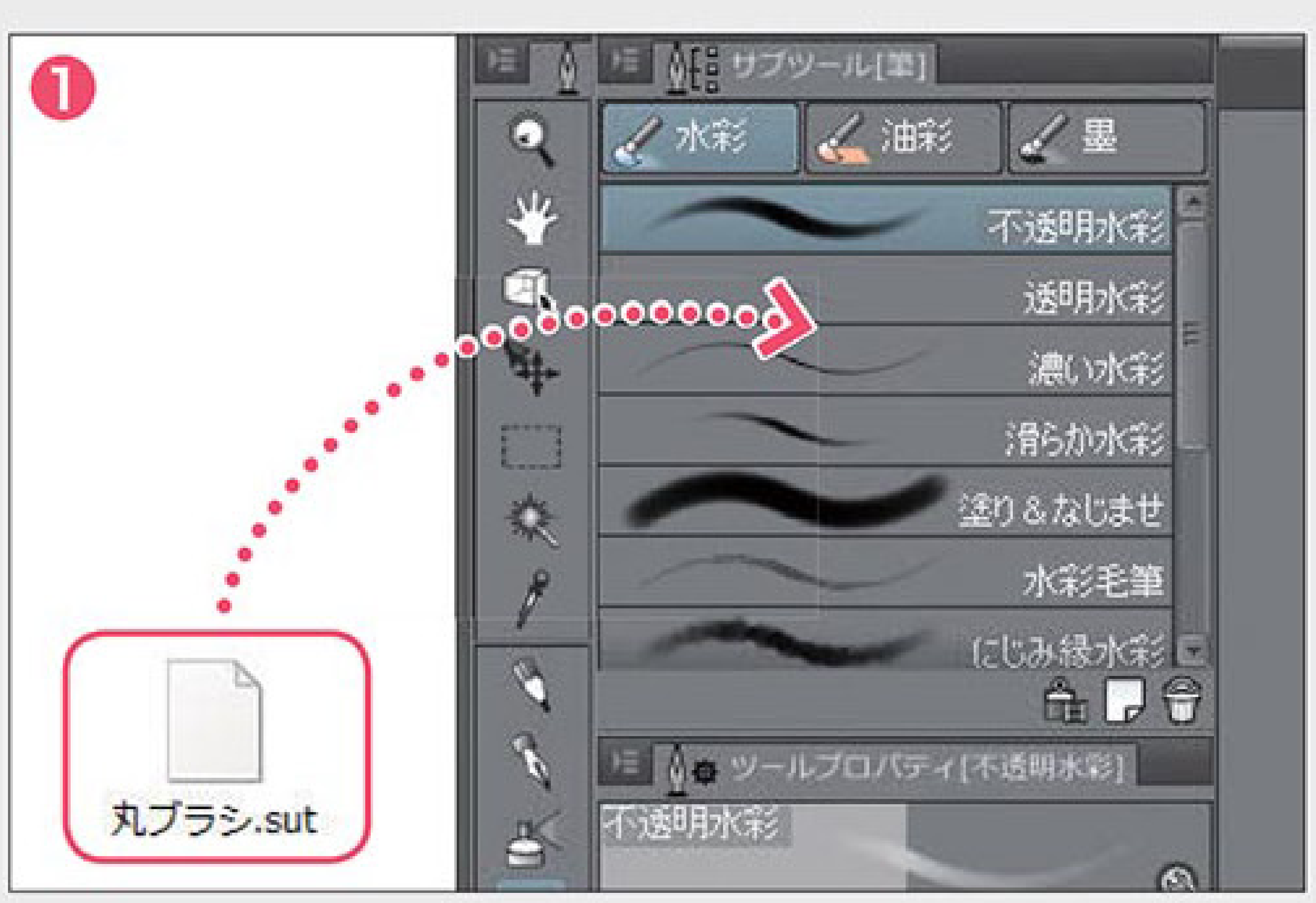
https://book.impress.co.jp/books/1118101143

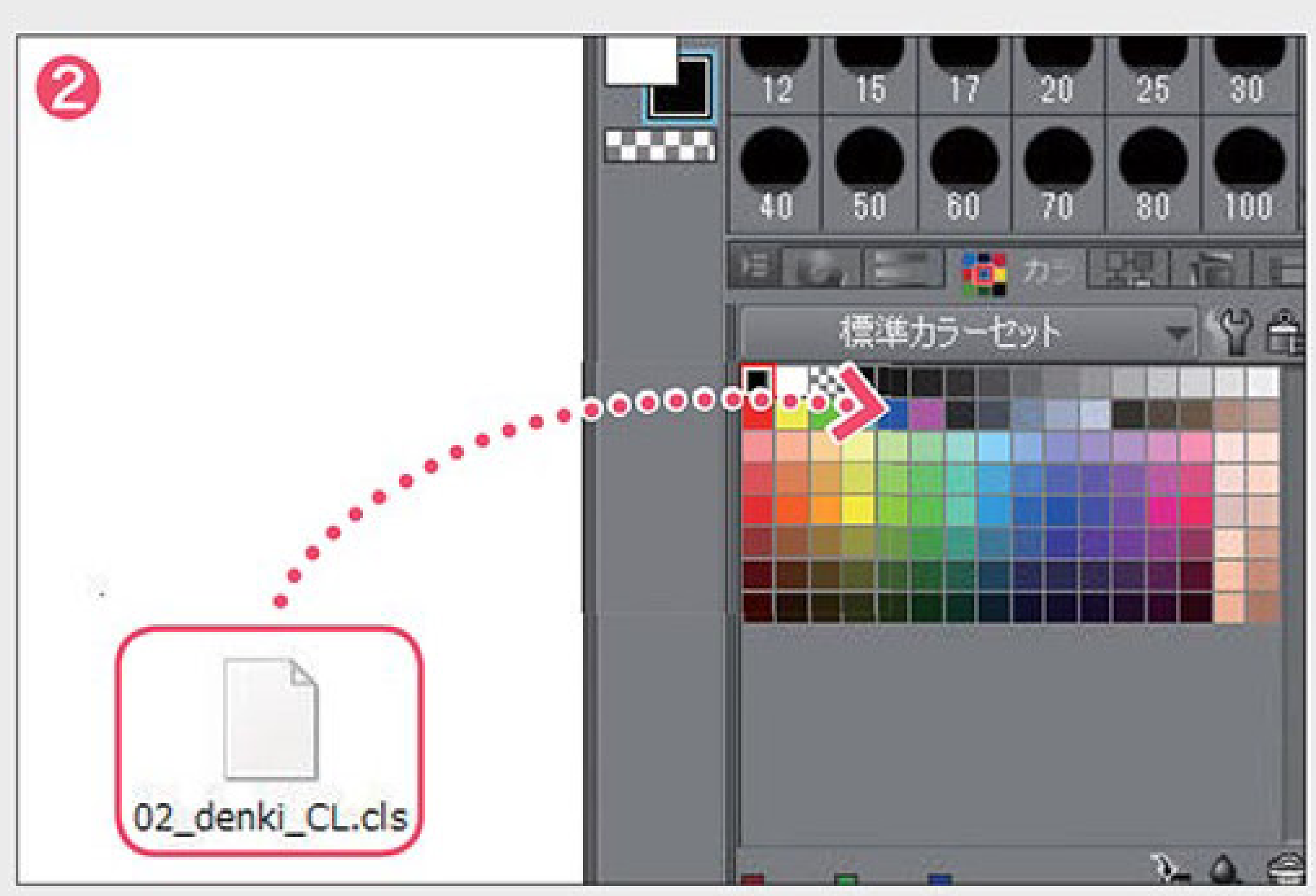
上記URL先の「特典を利用する」から、本書で使用した「レイヤー別完成イラスト」「カスタムブラシ」「カスタムカラーセット」「カスタム素材」といった特典データをダウンロードできます。画面の指示に従って操作してください。データをご利用の際は「必ずお読みください.txt」ファイルを必ずご確認ください。

※ダウンロードには、無料の読者会員システム「CLUB Impress」への登録が必要となります。
※本特典の利用は、書籍をご購入いただいた方に限ります。
※特典ファイルは、CLIP STUDIO PAINT PRO（Ver.1.9.4）で動作確認をしております。
※特典データのファイルを実行したことによる結果については、著者、株式会社セルシス、株式会社インプレスは一切の責任を負いかねます。お客様の責任においてご利用ください。
※手順の一部で使用している写真素材はダウンロード提供しておりません。

特典データの登録方法

ダウンロードしたzipファイルを展開します（展開には解凍ツールが必要となります）。展開したフォルダの中から使用したい特典データを選択し、CLIP STUDIO PAINTに読み込ませることでご利用いただけます。
カスタムブラシの場合は［サブツール］パレットへ、ドラッグ＆ドロップで読み込ませてご利用ください。❶
カスタムカラーセットは［カラーセット］パレットへ、ドラッグ＆ドロップで読み込ませてご利用ください。❷





BASIC 01

背景の基礎知識

背景を描くための基礎として、奥行きを表現するための方法や、構図を安定させるコツなどについて解説します。

遠景・中景・近景

背景の奥行きを表現するためには、景色を見たときに、視点から対象への距離によって見え方が変わることを意識するとよいでしょう。近くのものははっきりと細かく描き、遠くのものほど描き込みを減らすなどして差をつけると、奥行きを表現することができます。
描く対象の景色を、「遠景」（遠くの景色）・「中景」（少し離れたところの景色）・「近景」（近くの景色）に分けて捉えるのが基本です。

遠景
最も遠くにある景色です。色彩は彩度を落とし薄くします。細部は描き込まず輪郭もおぼろげに描きます。

中景
近景よりも細部を省略して描きます。色彩は近景よりも淡くなります。

近景
近くの景色ほど、色彩は鮮やかに、細部もしっかり描きます。



POINT!

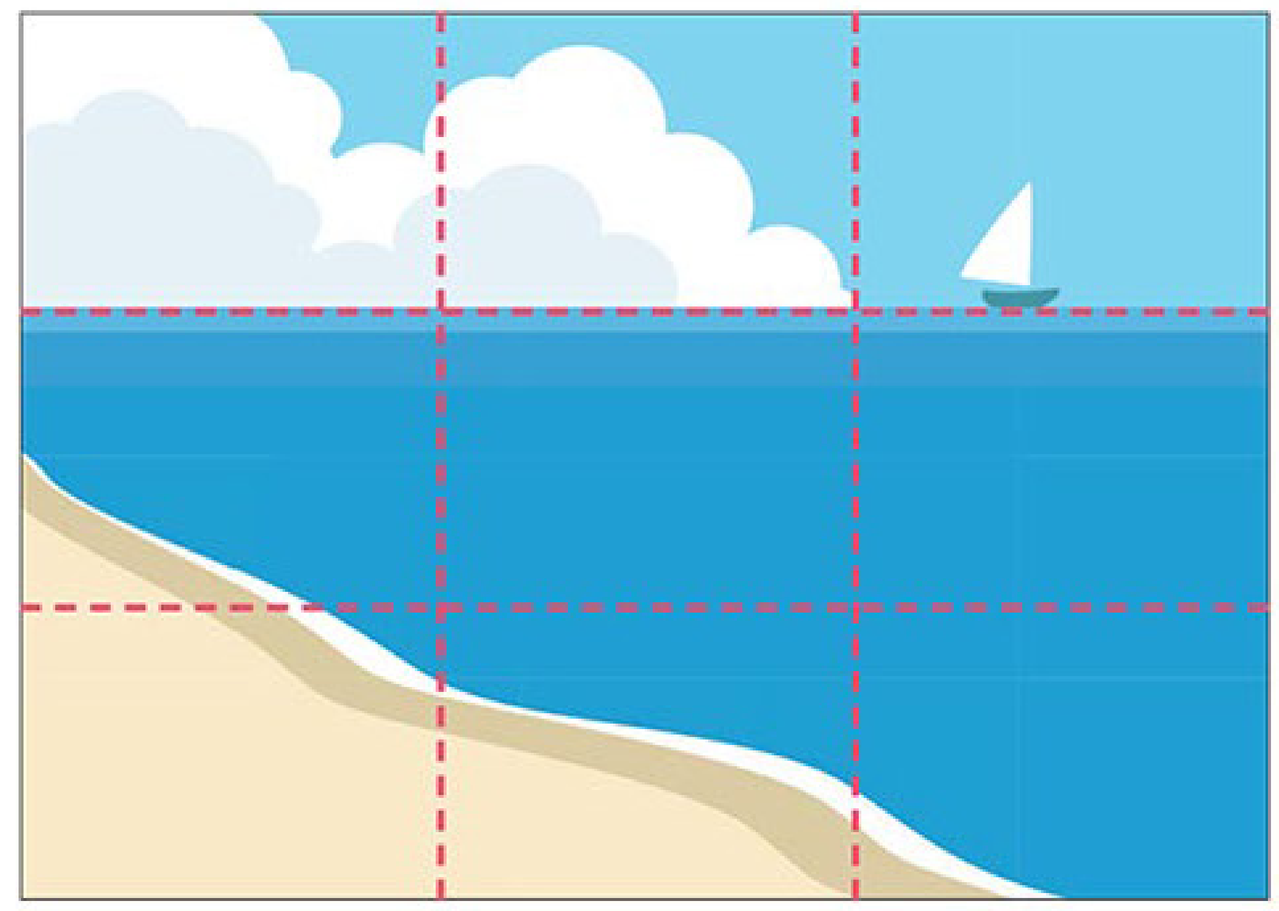
空気遠近法

空気遠近法は、遠くの景色が大気によってかすみ、青みがかって見えるように描く方法です。奥行きを表現する手法として遠景・中景・近景と合わせて意識するとよいでしょう。


遠くの景色は青みがかって見えます。

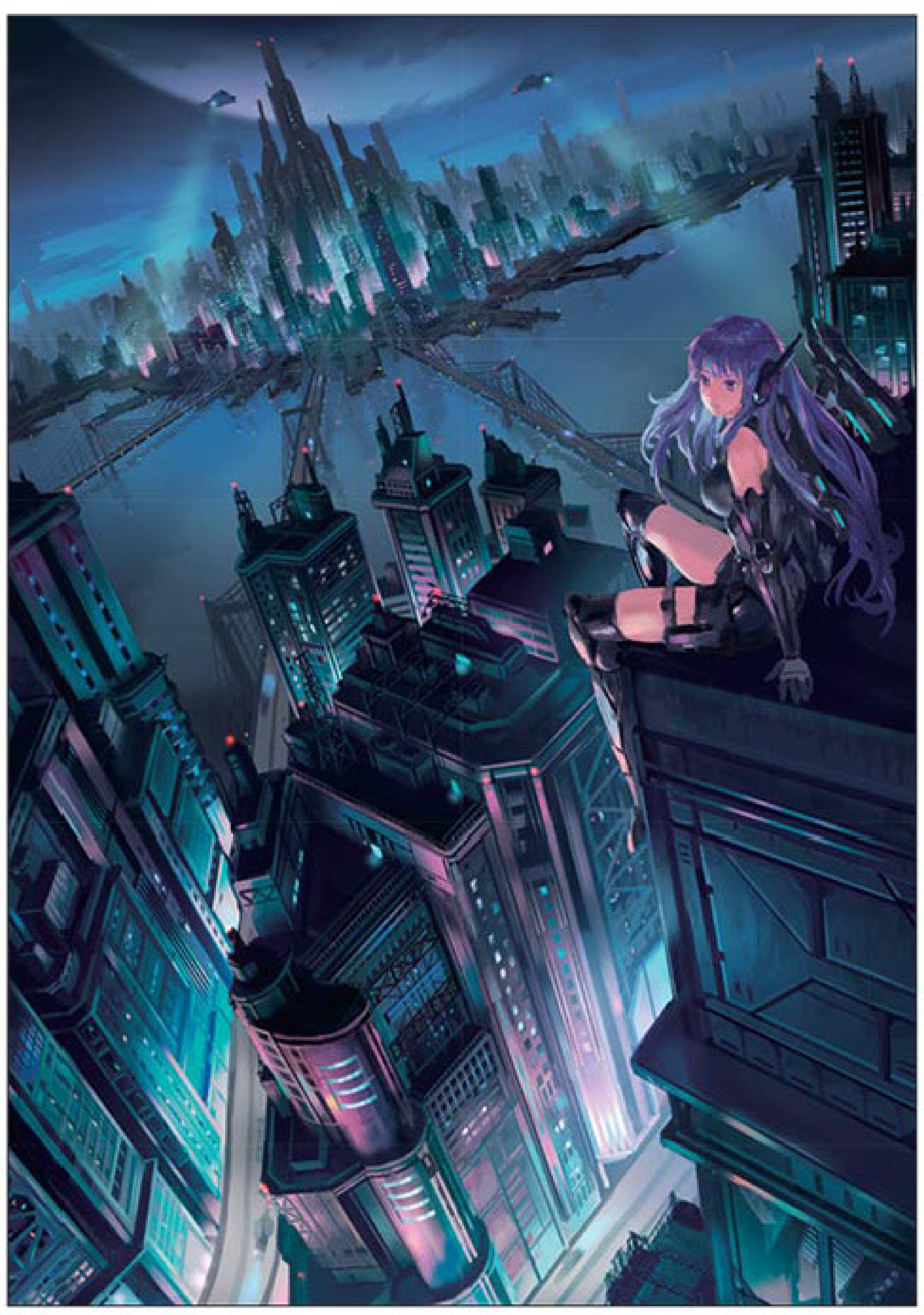
構図を安定させる

写真などでよく使われる3分割法というテクニックがあります。3分割法とは、画面を縦に3分割、横に3分割した線を使って構図を決める方法です。線に合わせて水平線の位置を決めたり、線の交点辺りにモチーフを置いたりすると構図が安定しやすいので覚えておくと便利です。



空間を意識する

空間の描かれ方によってイラストへの印象も変わります。空や開けた場所のような広い空間は、開放感を与えますが、ビルや壁、林など空間を遮るものが多い構図は圧迫感や閉塞感を与えます。意図的に圧迫感のある構図にするなら別ですが、空間を遮るものが多いモチーフを選んだ場合は、広い空間につながる部分を構図の中に作り、抜け感（奥の景色まで抜けている感じ）を出すとよいでしょう。



俯瞰だと空間が広くなる

構図のアングルで空間への印象が大きく変わります。建物を多く入れた構図でも、ビル群を見下ろすような俯瞰の構図は、視界が開けているので圧迫感はありません。



抜け感の演出

空間を遮る建物に囲まれた構図ですが、遠景の広い空間が見える抜け感のあるイラストです。特に遠景が明るく描かれているため、建物の圧迫感を大きく緩和しています。

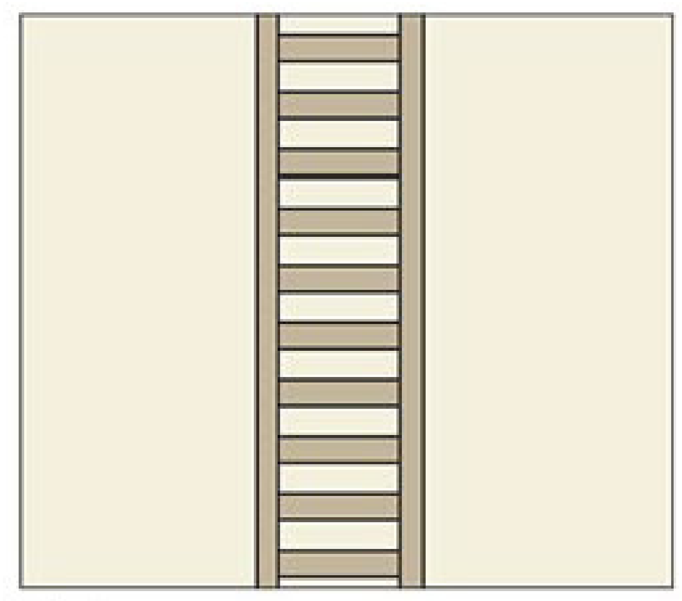
BASIC 02

透視図法

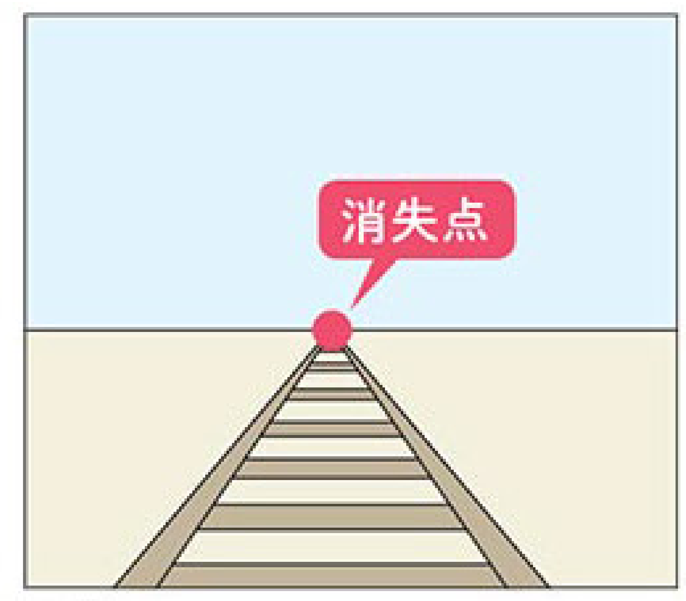
透視図法とは、遠近感を表現する遠近法の１つです。ここでは背景を描く際に度々用いられる透視図法について、その概要を解説します。

透視図法には消失点がある

透視図法には、必ず消失点があります。
たとえば図Ａのような線路の図を透視図法で描くと、図Ｂのようになります。このとき、地平線上で線路の線が集まるようにして消えた点を消失点といいます。
このように、実際には平行な線が地平線上にある消失点で交わるのが透視図法の特徴です。



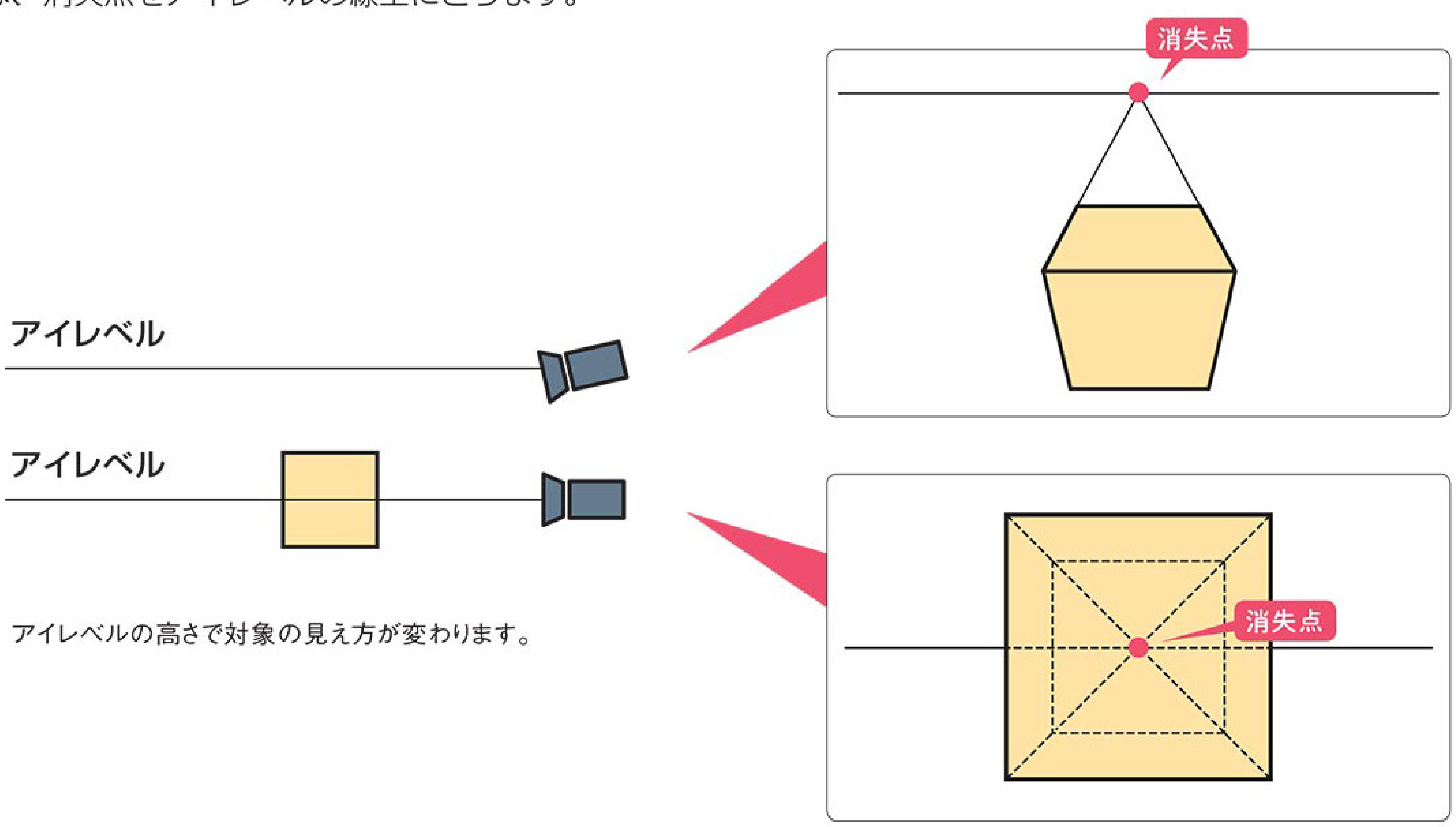
図Ａ



図Ｂ

アイレベル

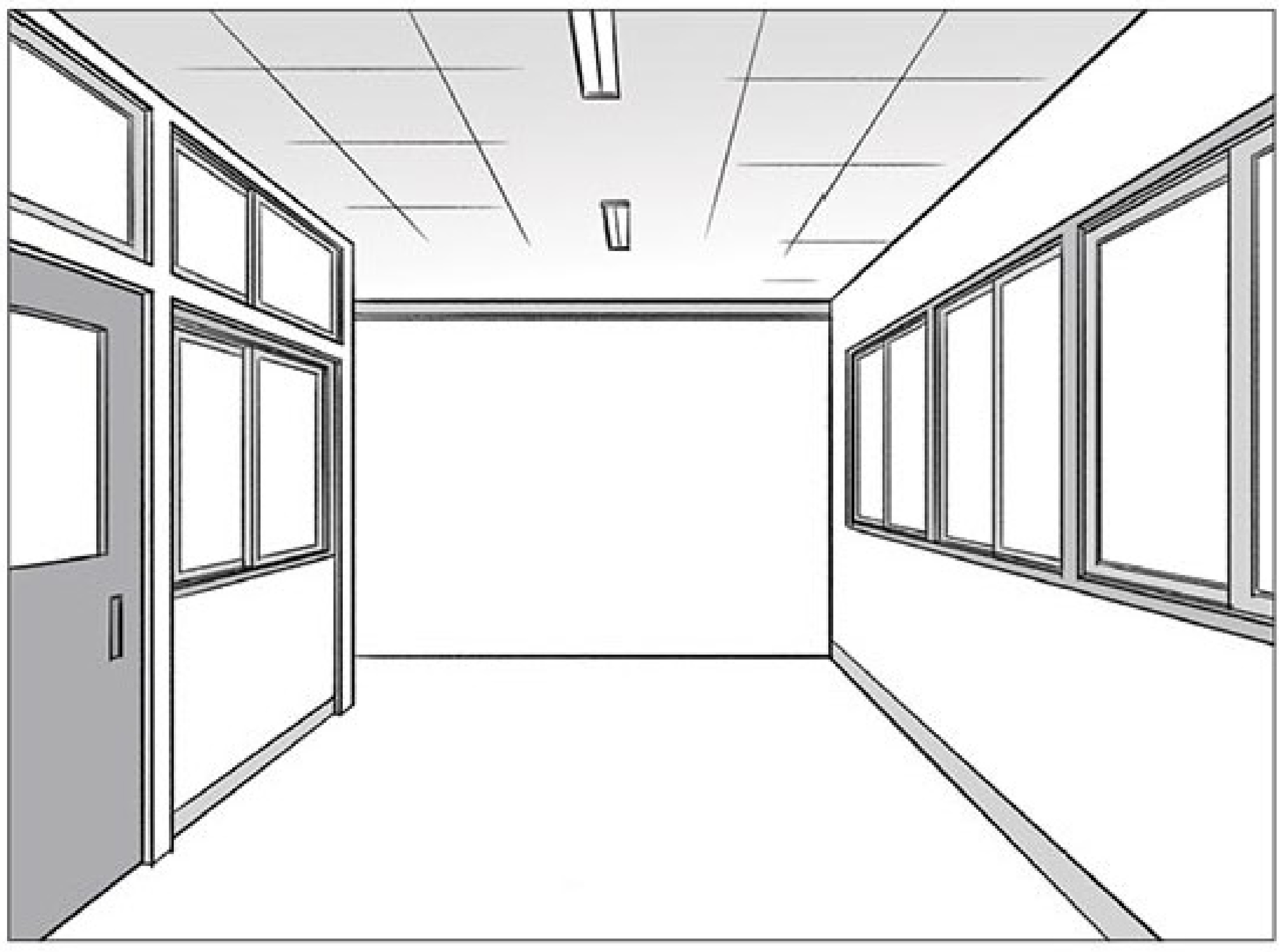
透視図法を用いる際に覚えておきたいのがアイレベルです。
ここでいうアイレベルとは、視点の高さのことを指します。１点透視図法や２点透視図法では、消失点をアイレベルの線上にとります。

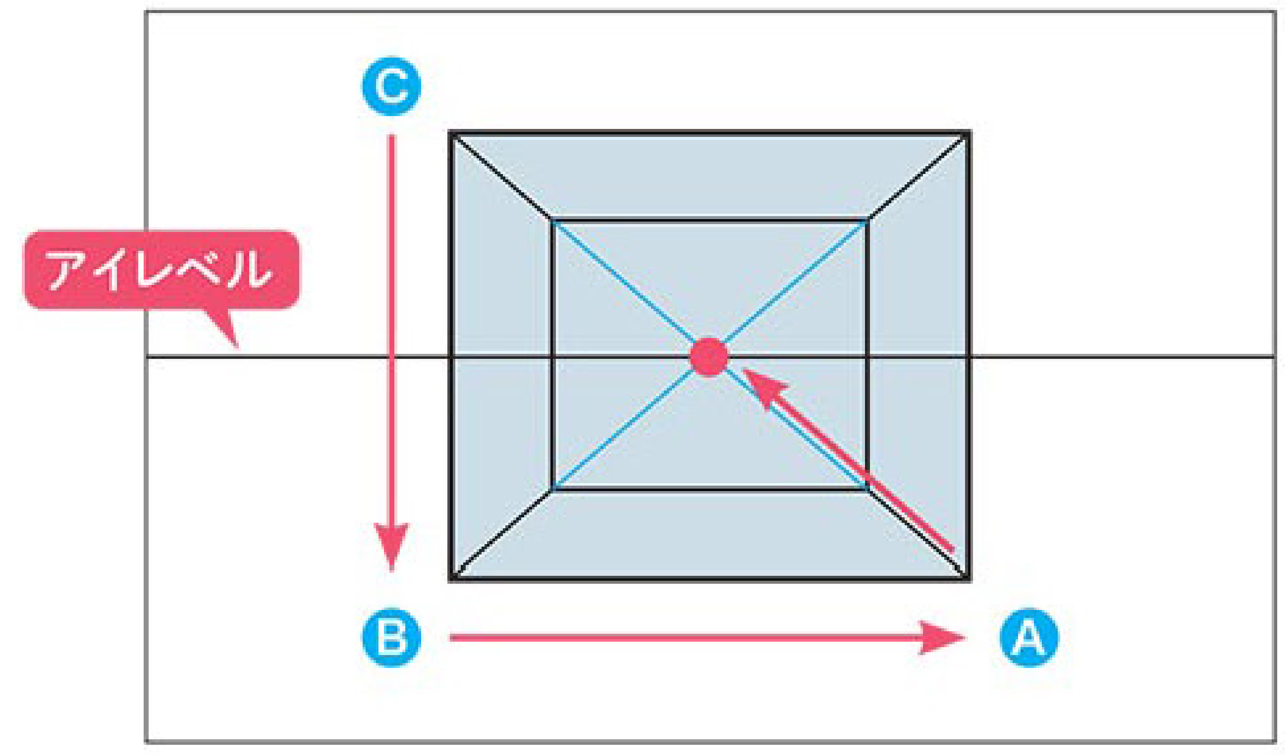


アイレベルの高さで対象の見え方が変わります。

1点透視図法

消失点が1つの透視図法は1点透視図法といいます。消失点で交わる線と、地平線に対して垂直、または水平な線を使って描きます。
廊下や部屋など室内を描くときに用いることができます。

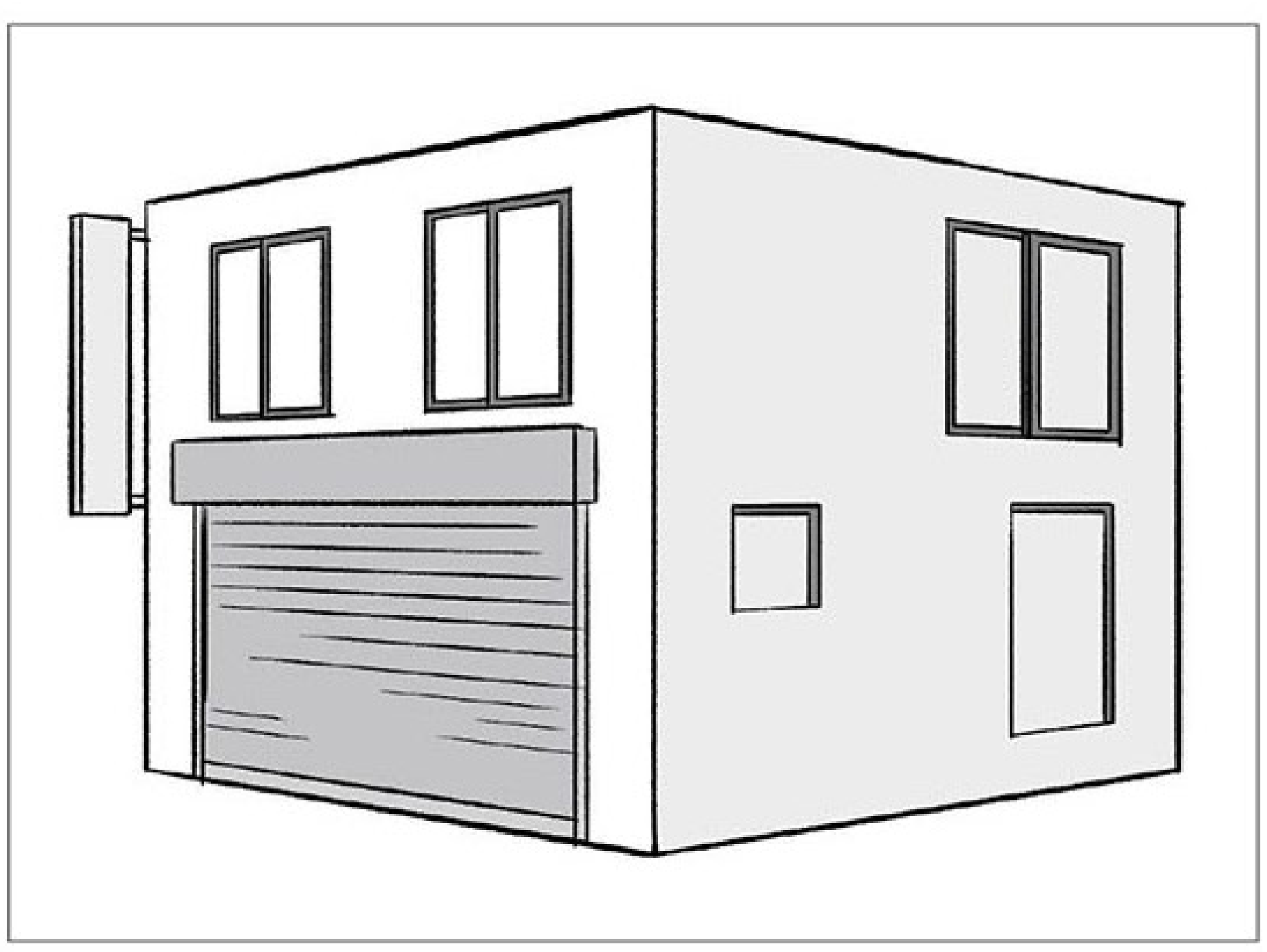


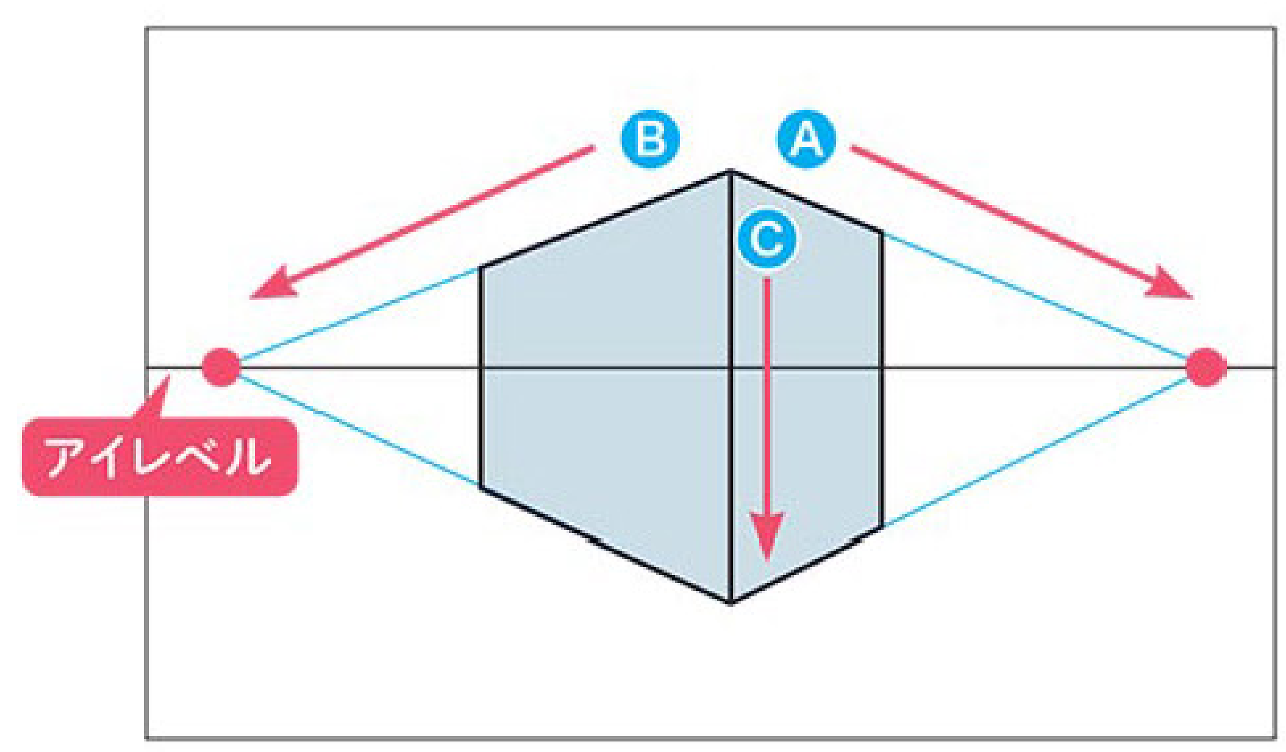


A 消失点に交わる線
B アイレベルに対して水平な線
C アイレベルに対して垂直な線

2点透視図法

2点透視図法は、消失点を2つ決めて描く透視図法です。右方向と左方向の奥行きを表現することができ、縦の線は地平線に対して垂直なのが特徴です。
斜めから見た箱型のものを描くことができるため、建物の外観を描くときなどに使えます。

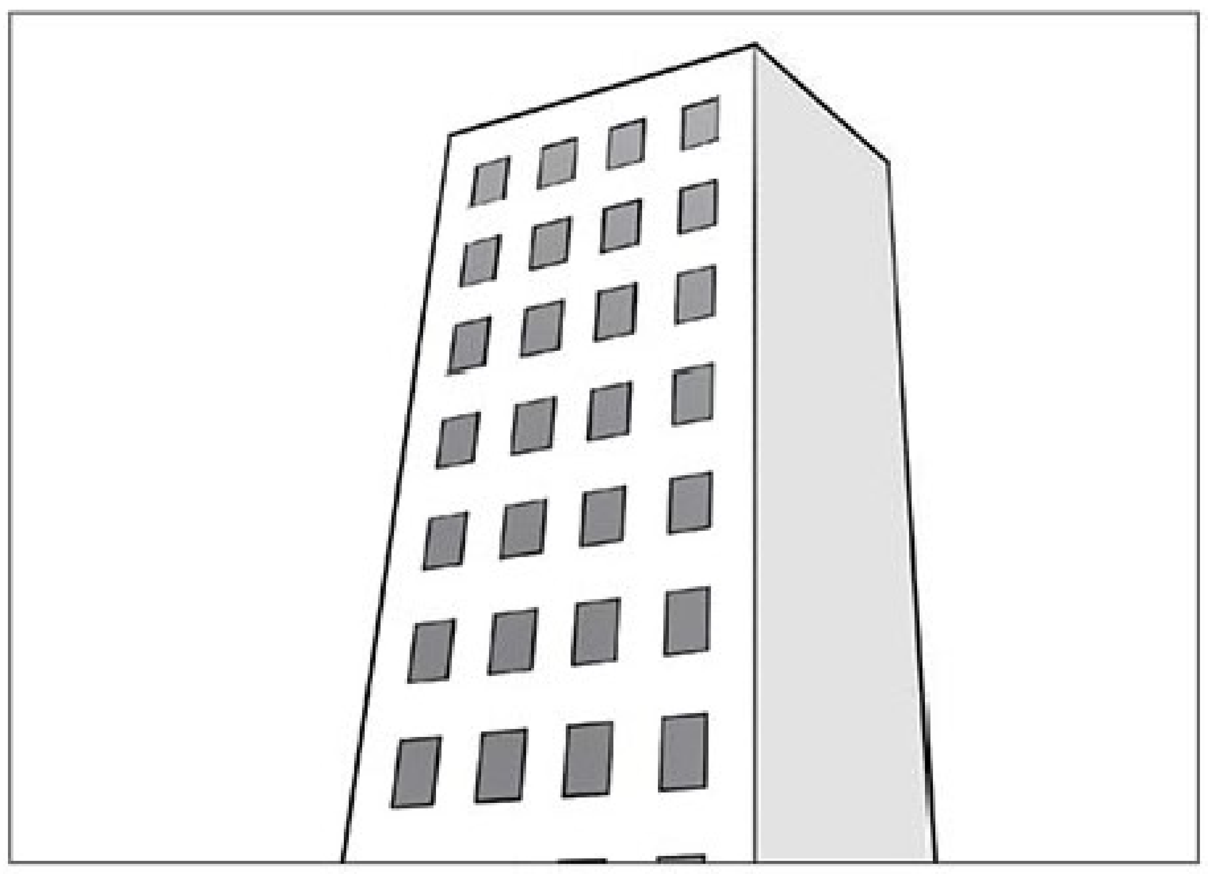


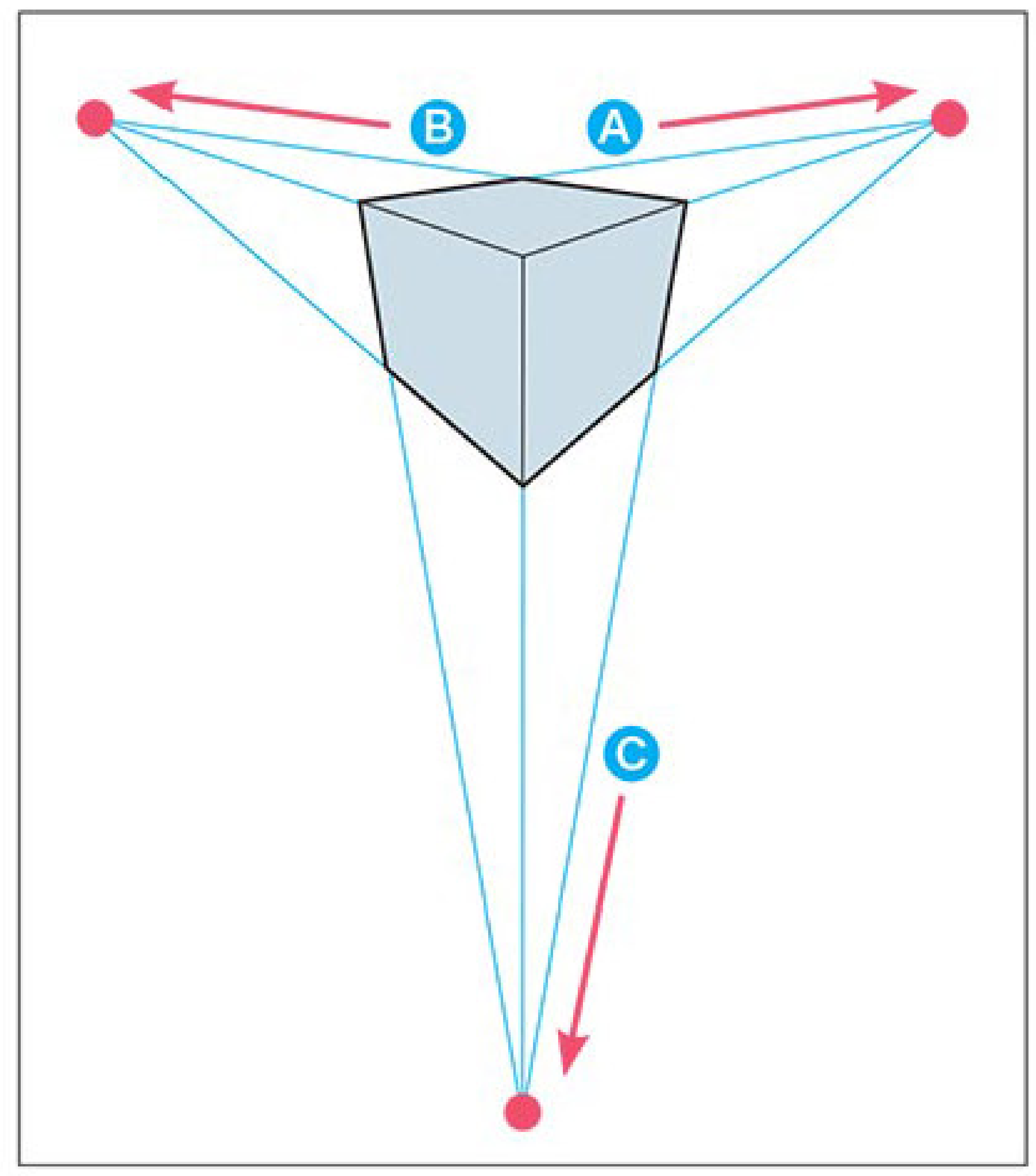


A 右の方の消失点に交わる線
B 左の方の消失点に交わる線
C アイレベルに対して垂直な線

3点透視図法

3点透視図法は、視点を傾けて対象を見上げる、または見下ろしたときにできる高さの歪みを表現することができます。2点透視の図に3点目の消失点を加えると3点透視の図になりますが、3点目の消失点を上の方に置くと対象を見上げたアオリの構図に、下の方に置くと俯瞰の構図になります。



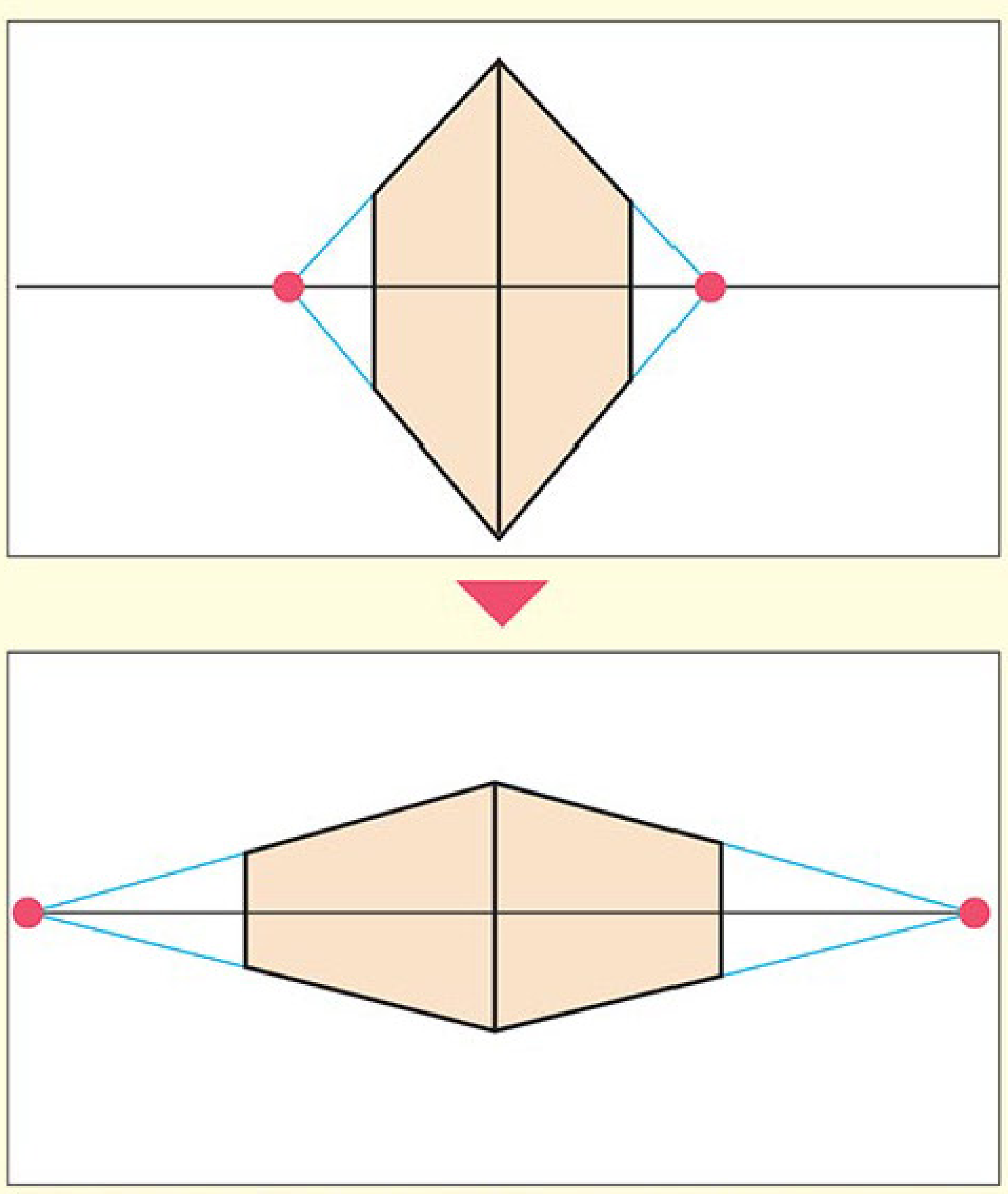


A 右の方の消失点に交わる線
B 左の方の消失点に交わる線
C 高さの方向の消失点に交わる線

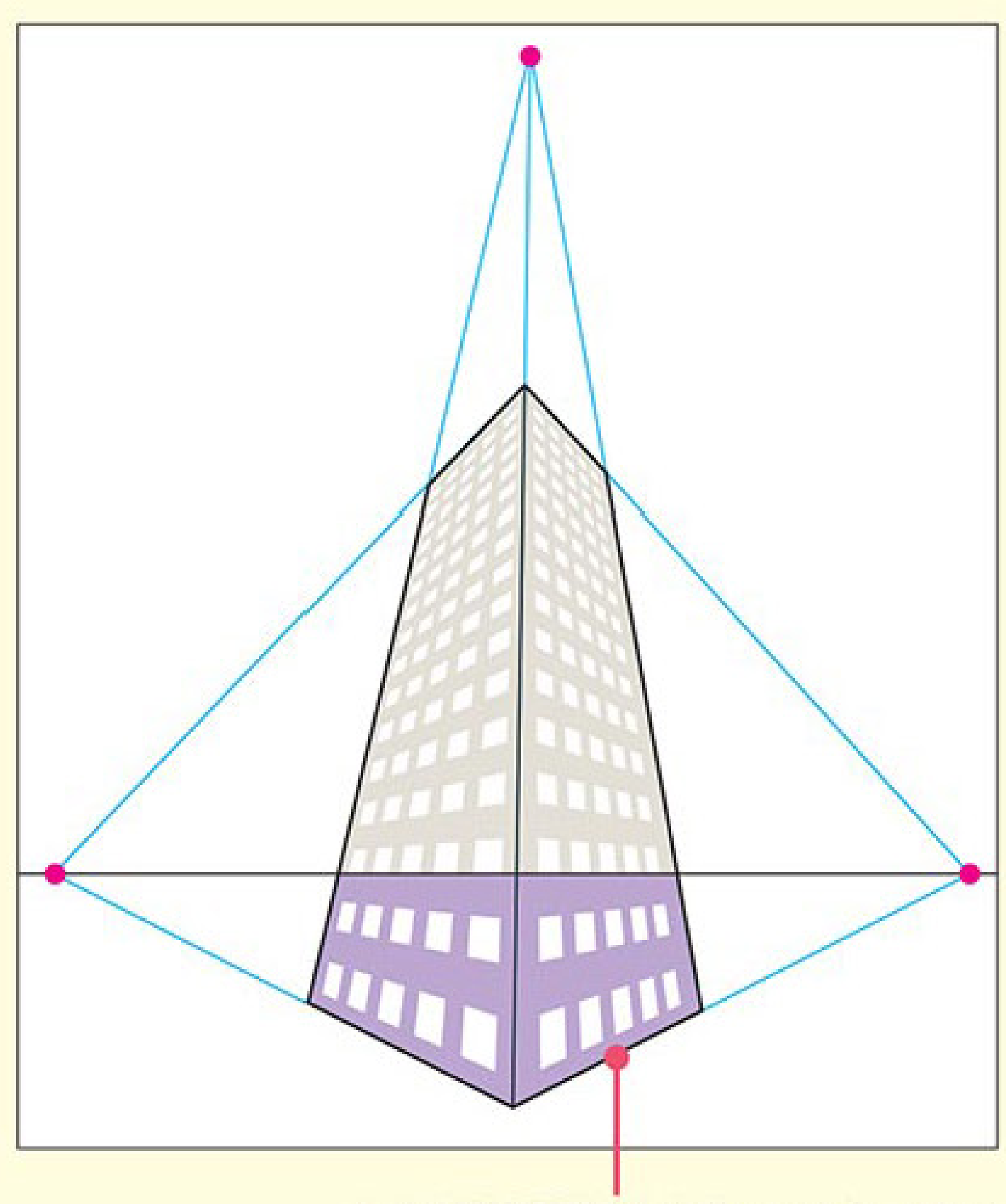
POINT!

透視図法で気をつけたいこと

消失点を2つ以上設ける場合、消失点同士が近いと不自然なパースになりやすいので気をつけましょう。また、下から見上げたアングルは3点透視図法で作図できますが、アイレベルより下はパースの歪みが大きくなるので注意が必要です。



消失点同士は離したほうが自然なパースになりやすいです。



3点透視図法のときのアイレベルより下は歪んでしまいます。

BASIC 03 パース定規

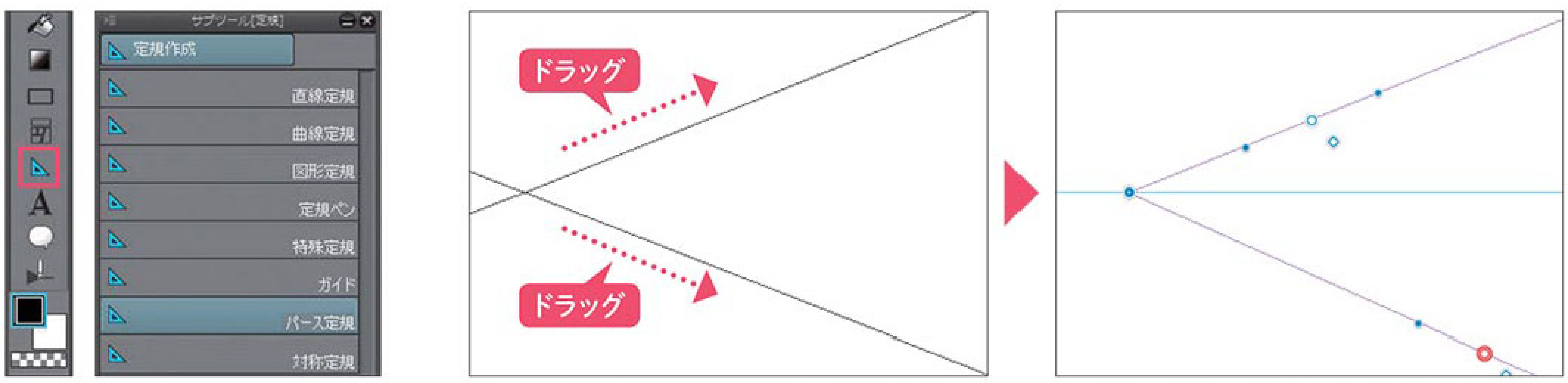
パース定規は、CLIP STUDIO PAINTに備わった定規機能の1つです。透視図法を用いた作画は、パース定規を使うと手早く行うことができます。

パース定規の作成

パース定規は［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［パース定規の作成］より作成することができます。また、［定規］ツール→［パース定規］を使うことでもパース定規を作成することが可能です。



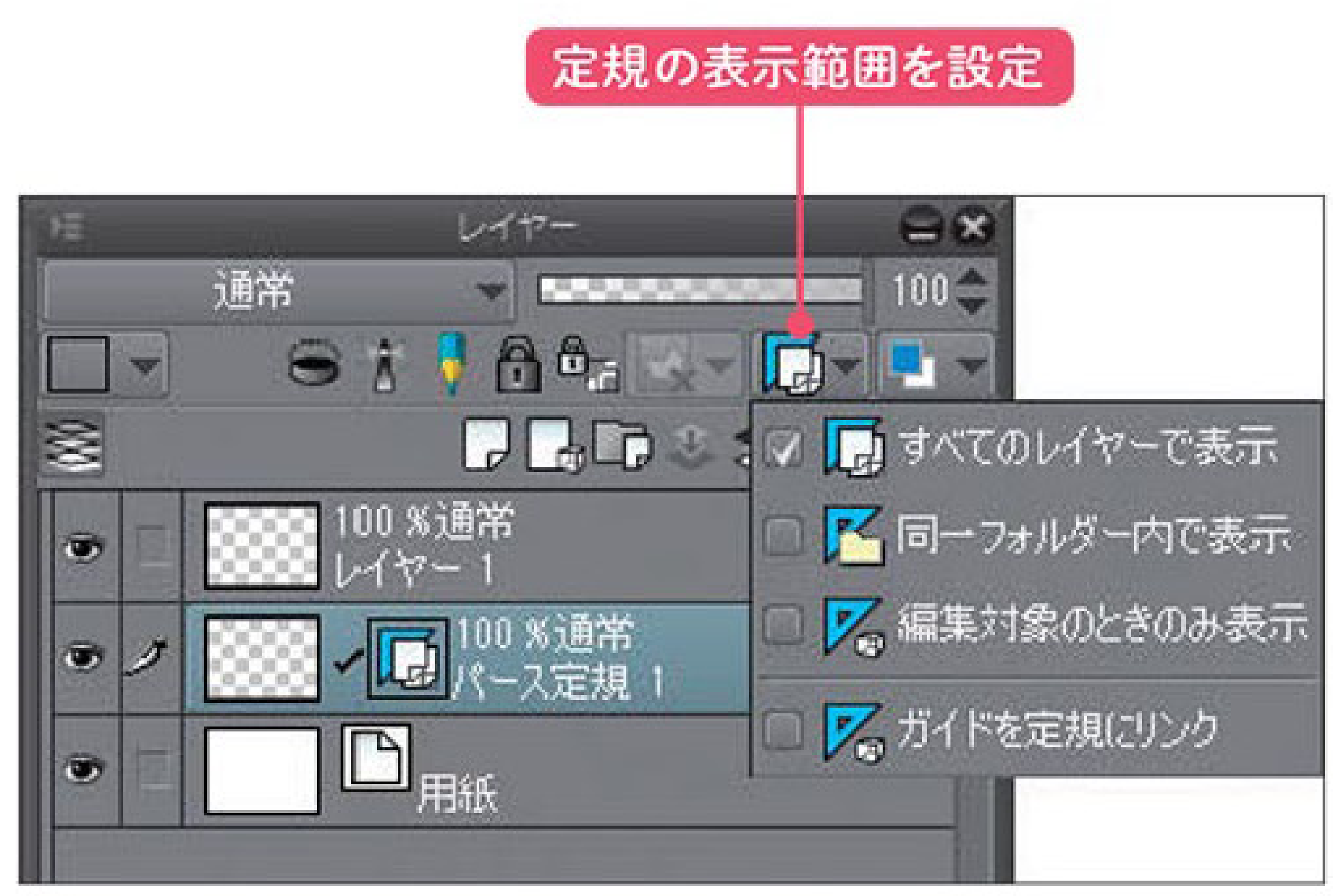
パース定規が作成されたレイヤーには定規アイコンが表示されます。



［パース定規］ツールは、２回ドラッグして指定した２本の線の交点に消失点が追加されます。

表示の切り替え

［レイヤー］パレットの［定規の表示範囲を設定］でパース定規が表示される範囲を限定することができます。たとえば［編集対象のときのみ表示］にチェックがついている場合は、パース定規を設定したレイヤーを編集中のときだけ、パース定規が表示されます。
パース定規を非表示にしたいときは、すべてのチェックを外します。



パース定規へのスナップ

パース定規を作成すると、コマンドバーの[特殊定規にスナップ]が自動的にオンになり、パース定規にスナップしながら線を引くことができます。
スナップをオフにしたいときは[特殊定規にスナップ]をオフにします。



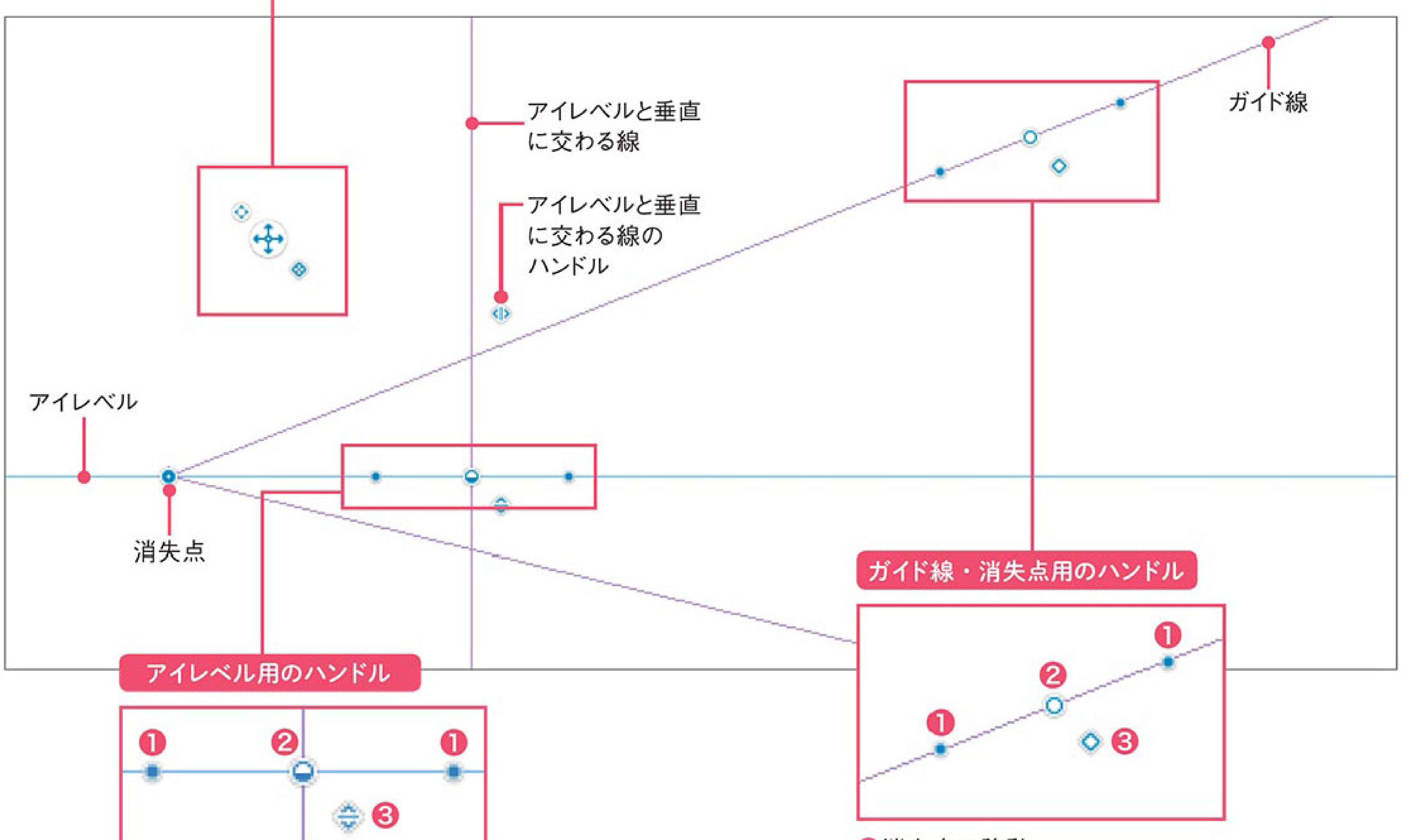
パース定規の各部名称



❶[パース定規全体のハンドル]の移動
ドラッグで[パース定規全体のハンドル]を移動できます。

❷パース定規の移動
ドラッグでパース定規を移動できます。

❸パース定規へのスナップの切り替え
パース定規へのスナップのオン／オフを切り替えます。



❶アイレベルの方向変更
ドラッグでアイレベルの方向が変わります。

❷アイレベルの移動
ドラッグでアイレベルを移動できます。

❸アイレベルへのスナップの切り替え
アイレベルへのスナップのオン／オフを切り替えます。
[1点透視]の場合のみに表示されます。

❶消失点の移動
ドラッグでガイド線の向きが変わり、その方向に消失点が移動します。

❷ガイド線の移動
ドラッグでガイド線のみが移動します。

❸消失点へのスナップの切り替え
消失点へのスナップのオン／オフを切り替えます。

BASIC 04

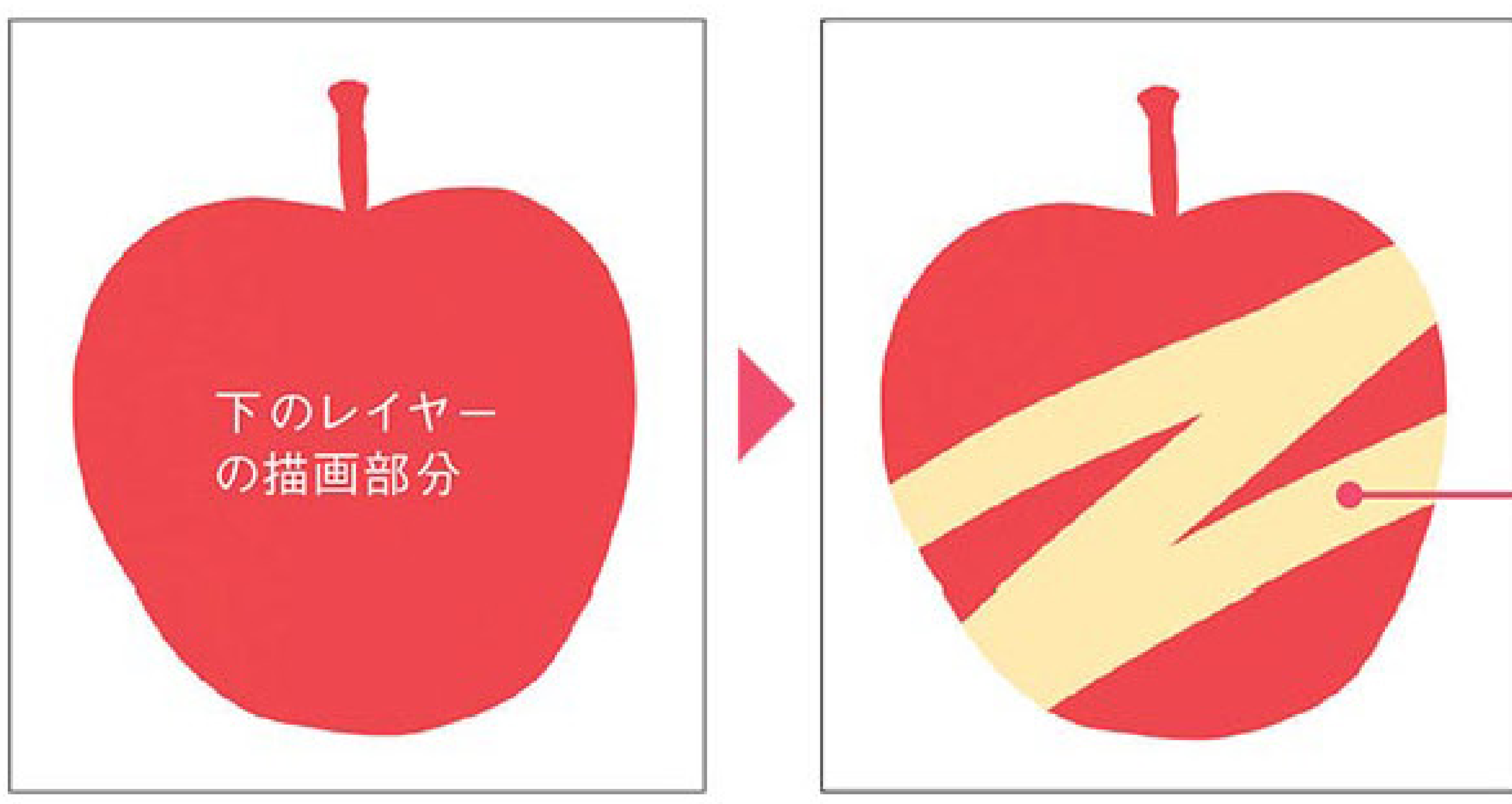
便利な機能

CLIP STUDIO PAINTにはさまざまな機能が備わっていますが、ここでは本書のメイキング解説で頻繁に使用された機能を中心に、いくつかの機能について解説します。

下のレイヤーでクリッピング

[下のレイヤーでクリッピング]を設定すると、下にあるレイヤーの不透明部分(描画されている部分)にのみ描画できるようになります。下のレイヤーの塗りからはみ出さないように影をつけるときなどに使われる機能です。



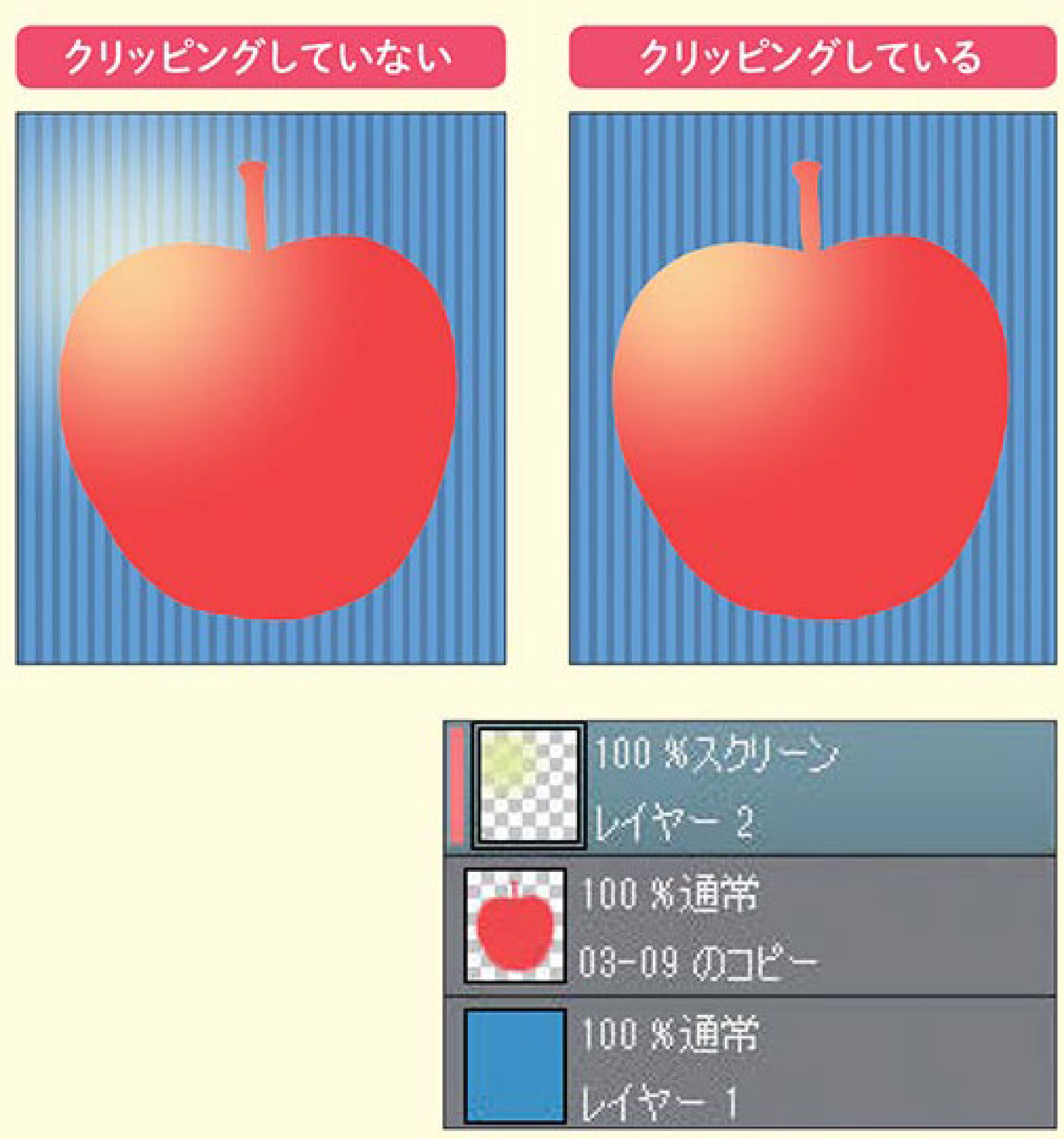


[下のレイヤーでクリッピング]を設定したレイヤーで描画

POINT!

効果の範囲を限定する

[下のレイヤーでクリッピング]は、合成モードを設定したときの効果や色調補正の範囲を限定したいときにも使用できます。たとえば合成モードを設定したレイヤーに描画して光の効果を加えるときなどに、[下のレイヤーでクリッピング]することで効果の範囲をクリッピング先のレイヤーだけに留めることが可能です。

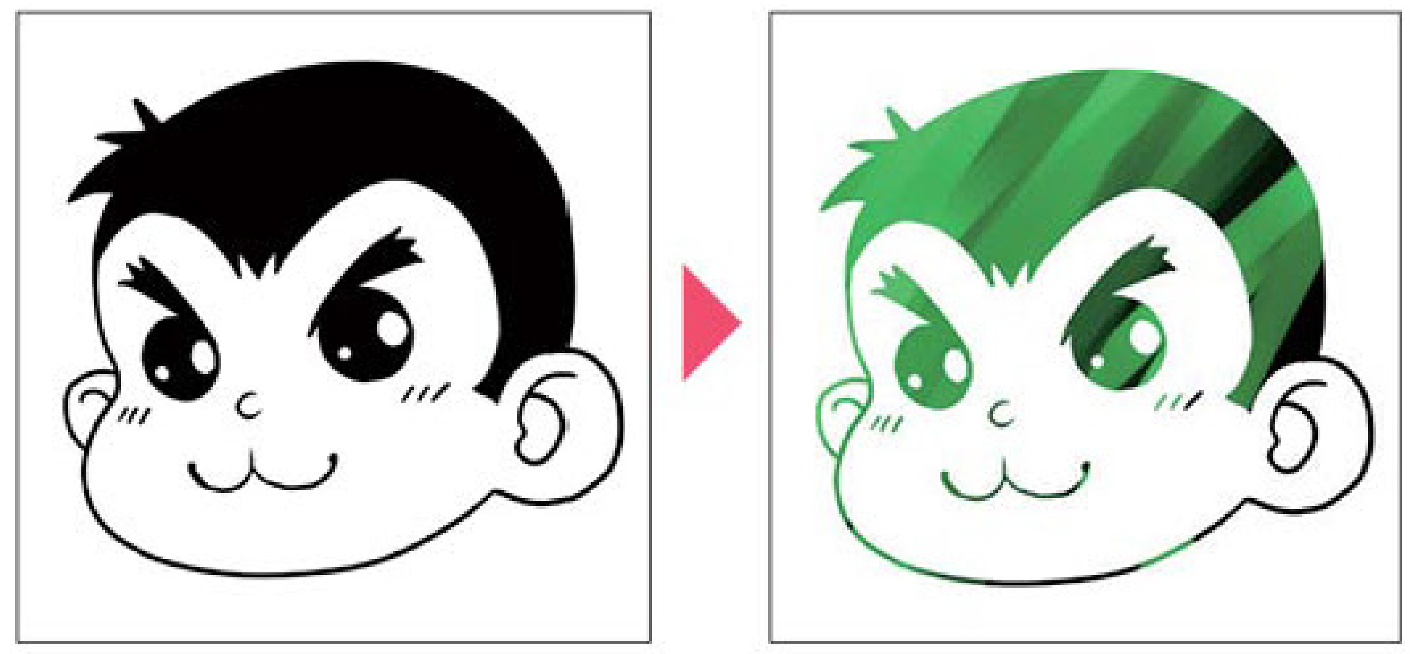


透明ピクセルをロック

[レイヤー] パレットの [透明ピクセルをロック] をオンにすると、設定したレイヤーの不透明部分にだけ描画できるようになります。すでに塗った色を、別の色で塗り替えたいときに便利な機能です。

透明ピクセルをロック





色調補正レイヤー

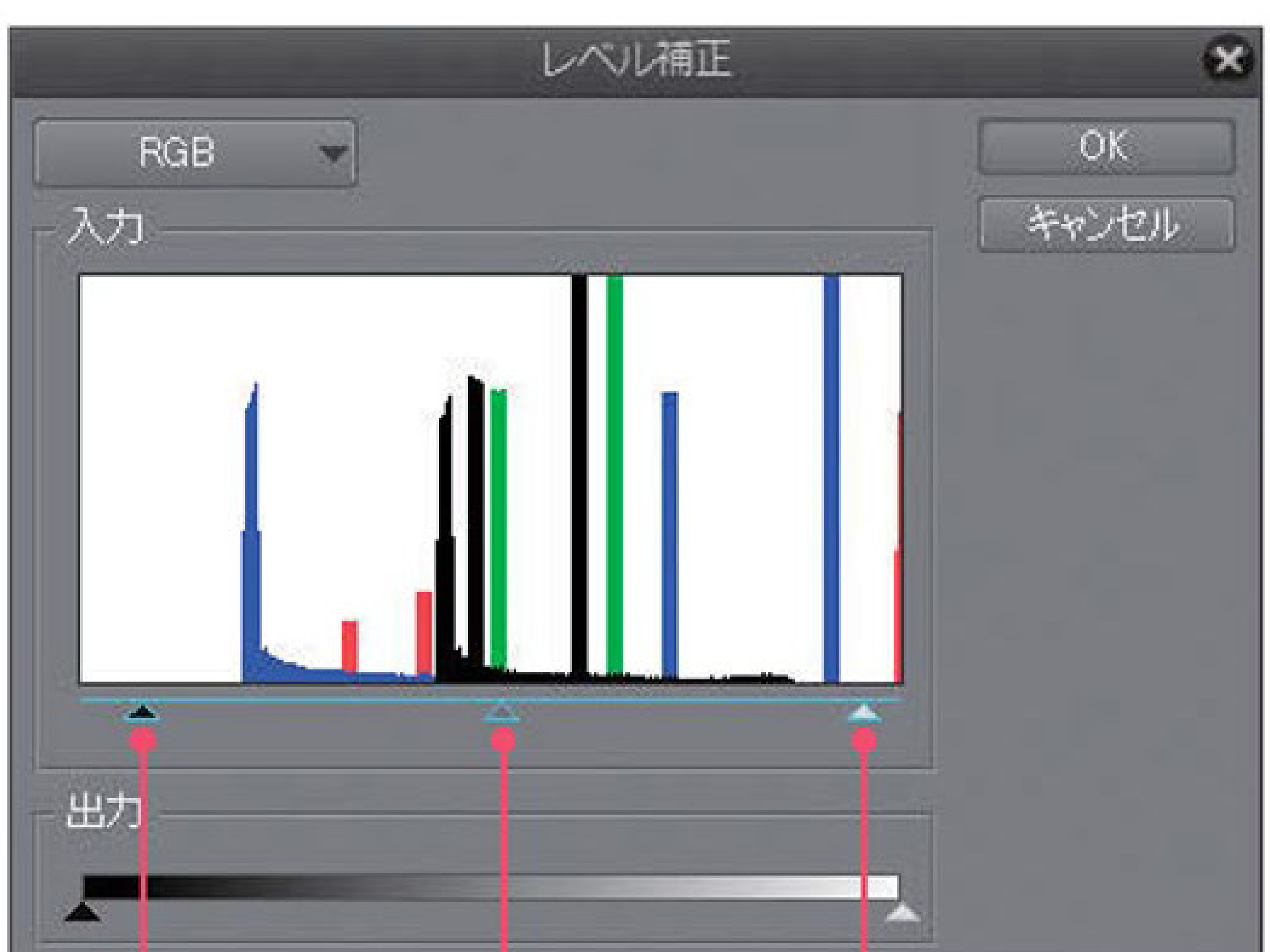
[レイヤー] メニュー→[新規色調補正レイヤー] より色調補正レイヤーを作成できます。
色調補正レイヤーは、設定後も再編集が可能なので、気軽に使用することができるのが利点です。
[トーンカーブ] や [レベル補正] は、仕上げでよく使われるので覚えておきたい機能です。



アイコンをダブルクリックすることで色調補正の設定を再編集できます。

レベル補正

[シャドウ入力] [ガンマ入力] [ハイライト入力] を動かして明暗を調整することができます。右に動かすと明るく、左に動かすと暗くなります。



シャドウ入力
最も暗い色を調整します。

ガンマ入力
中間の明るさの色を調整します。

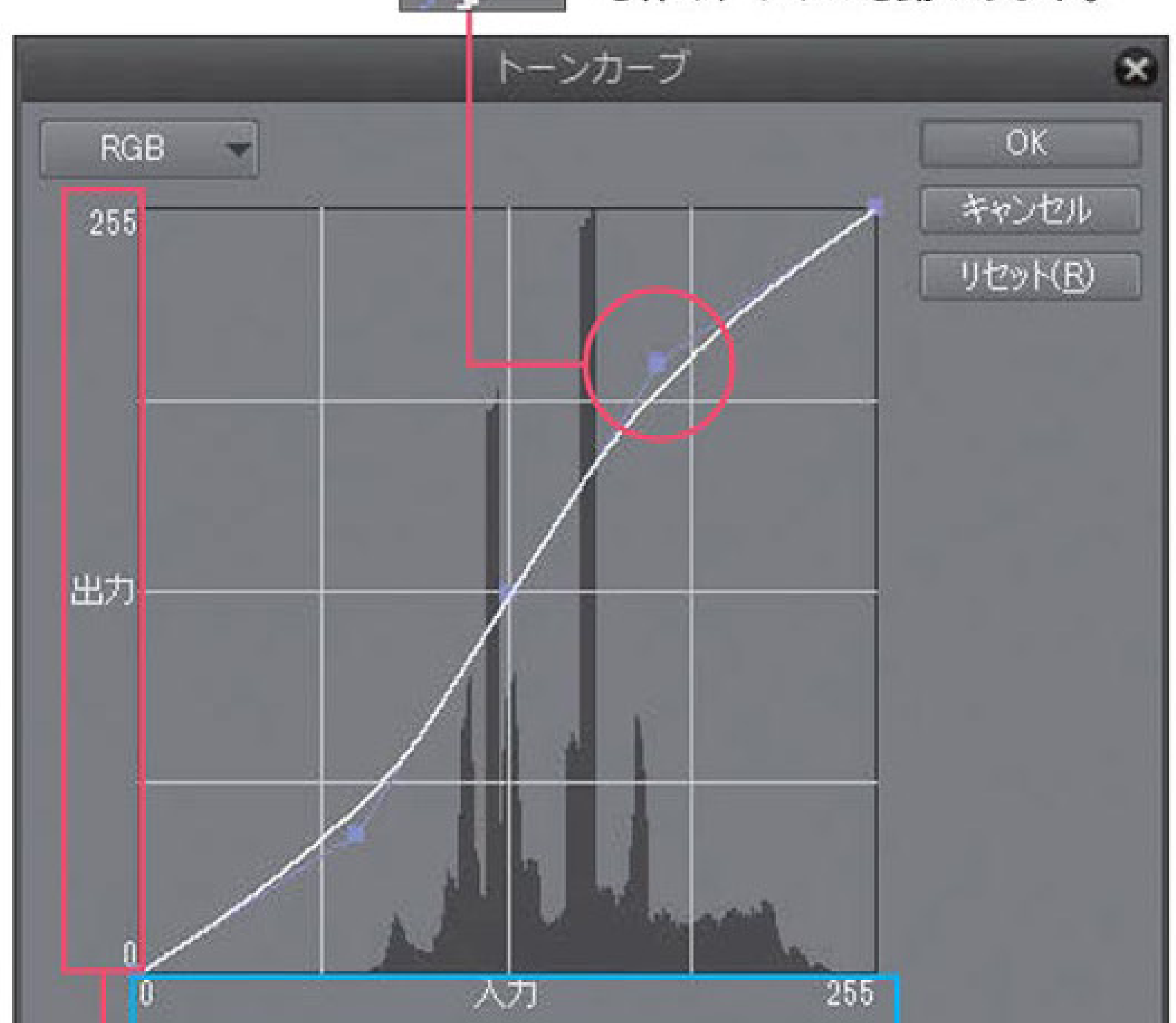
ハイライト入力
最も明るい色を調整します。

トーンカーブ

[レベル補正] よりも細かい明暗の調整が可能です。コントラストを調整するときはS字カーブを作るように編集します。



コントロールポイント
クリックでコントロールポイントを作り、グラフを動かします。

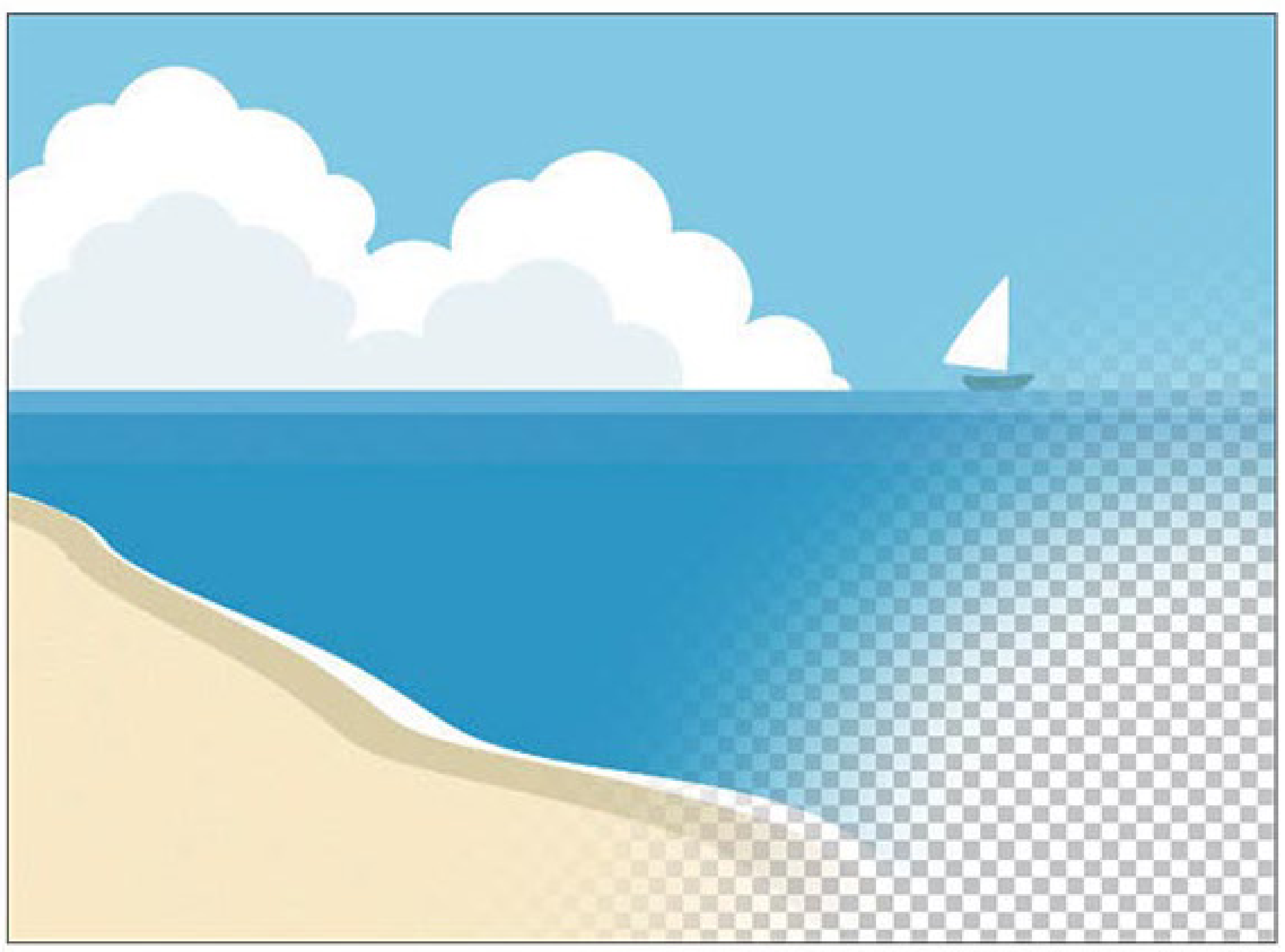


出力
設定後の色の明るさの値です。上へ行くほど色調補正後の色が明るくなります。

入力
設定前の色の明るさの値です。右へ行くほど明るい色を表します。

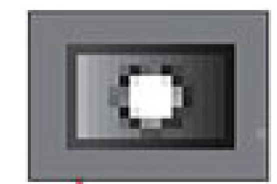
レイヤーマスク

レイヤーマスクはレイヤーの一部を非表示にできる機能です。元の画像を残したまま表示範囲を編集することが可能なため、失敗を恐れずに画像の一部を消すことができます。
描画系ツールを使った編集ができるのも特徴です。[消しゴム] ツールや透明色を選択したブラシで編集すると、非表示部分を作れます。また、透明色以外の描画色で[ペン] ツールや [エアブラシ] ツールを使って編集すると表示部分を増やせます。



ブラシで編集
マスク範囲を濃淡のあるブラシで編集することができます。上図は透明色を選択した[エアブラシ]ツール→[柔らか]でマスクした例。市松模様の部分がマスク部分です。

レイヤーマスクの作成
[レイヤー] パレットで[レイヤーマスクを作成] をクリックするとレイヤーマスクが作成されます。





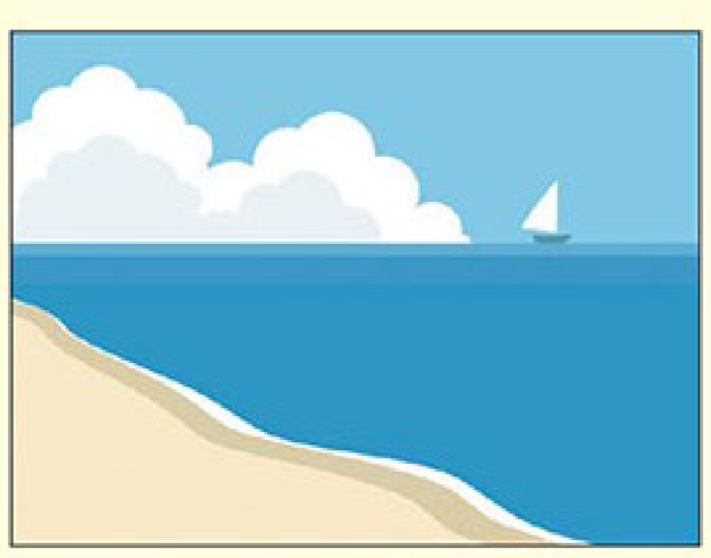


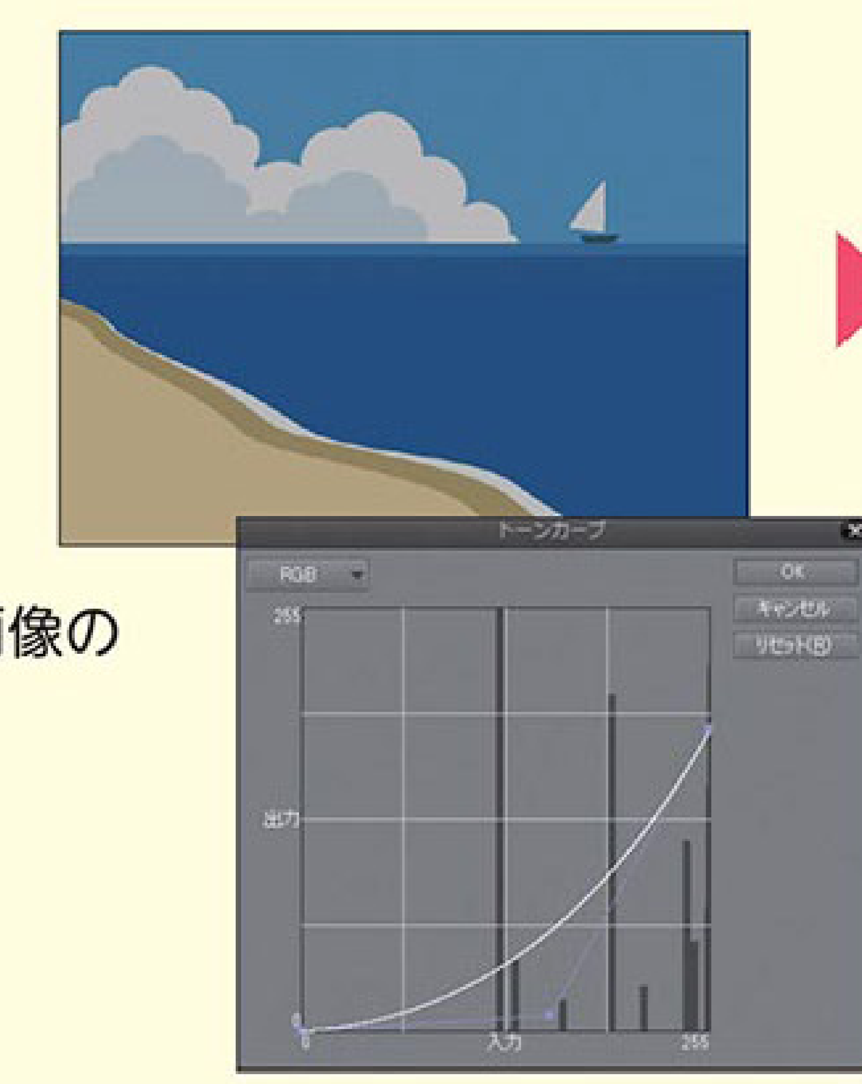
レイヤーマスクアイコン
レイヤーマスクの編集は、レイヤーマスクアイコンが選択されている必要があります。選択中はアイコンの周りに枠が表示されます。

POINT!

効果の範囲を編集できる

レイヤーマスクで色調補正レイヤーの効果範囲を編集することも可能です。







❶色調補正レイヤーを作成して画像の色味を変えます。

❷レイヤーマスクで色調補正レイヤーの範囲を調整します。

BASIC 05

合成モード

合成モードとは、設定したレイヤーと下のレイヤーの色を合成する機能です。ここではよく使われる代表的な合成モードを紹介します。

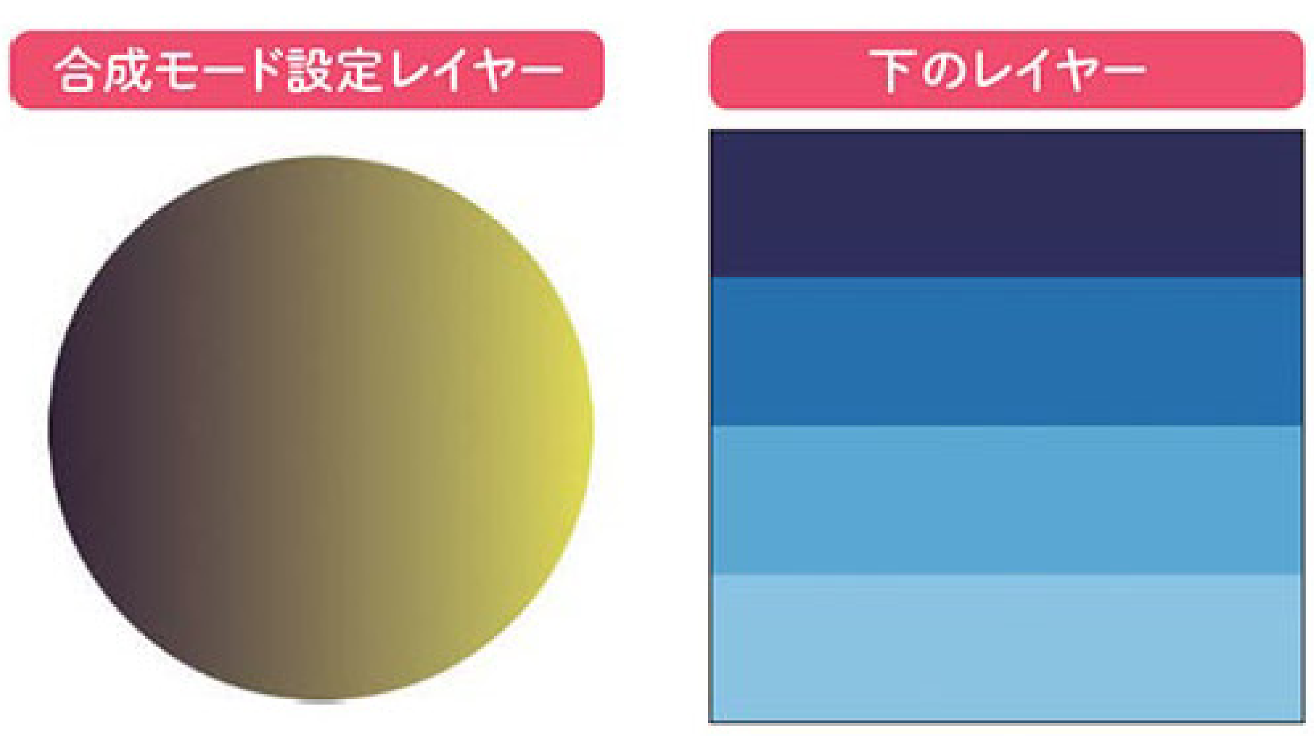
合成モードの設定方法

[レイヤー] パレットで合成モードを設定することができます。
合成モードの効果を調整したいときは、レイヤー不透明度を下げるとよいでしょう。



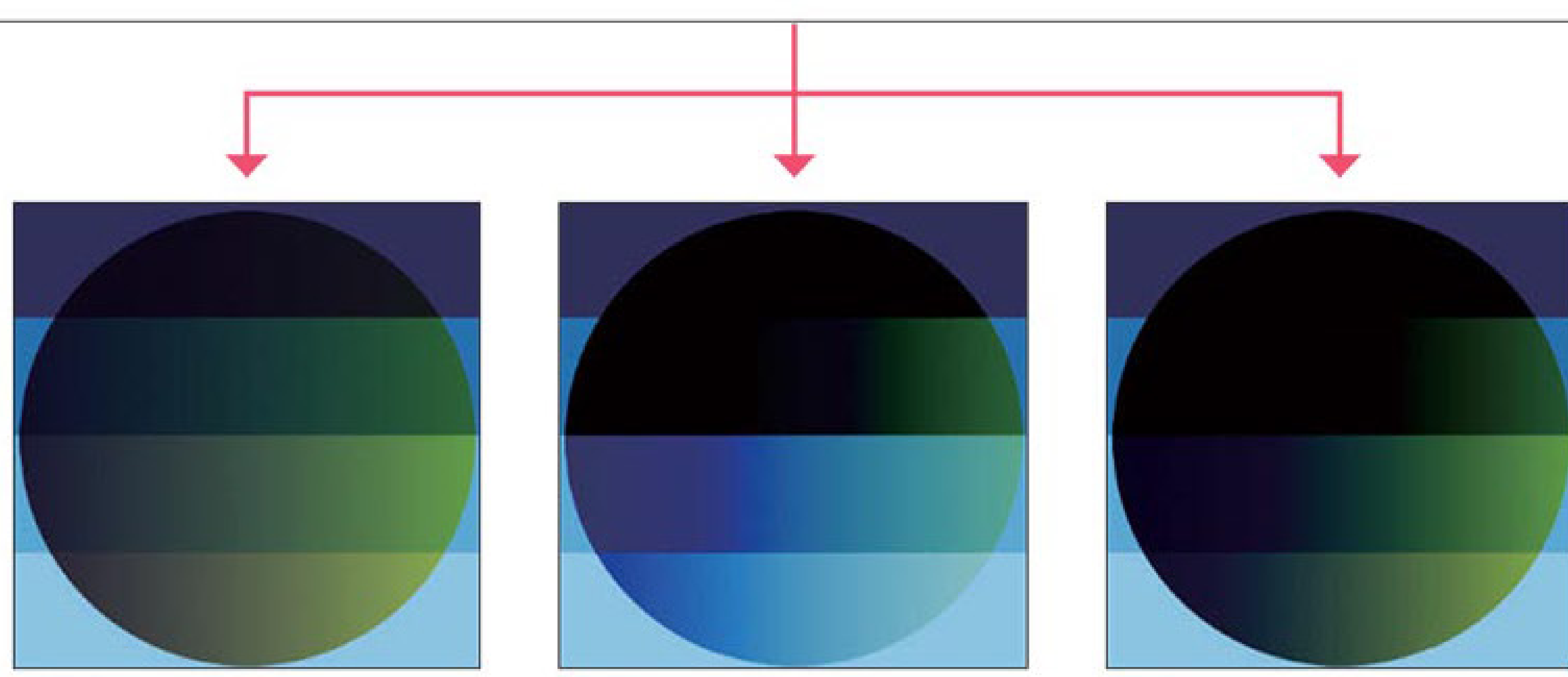
色が暗くなるモード

[乗算] や [焼き込みカラー]、[焼き込み (リニア)] は、下のレイヤーと合成した色が暗くなります。一般的によく使われるのが [乗算] で、下のレイヤーの色味を残しながら色を暗くすることができるため、影の描画などに使うことができます。



左の画像を合成して [乗算] [焼き込みカラー] [焼き込み (リニア)] でどのような結果になるか見てみましょう。





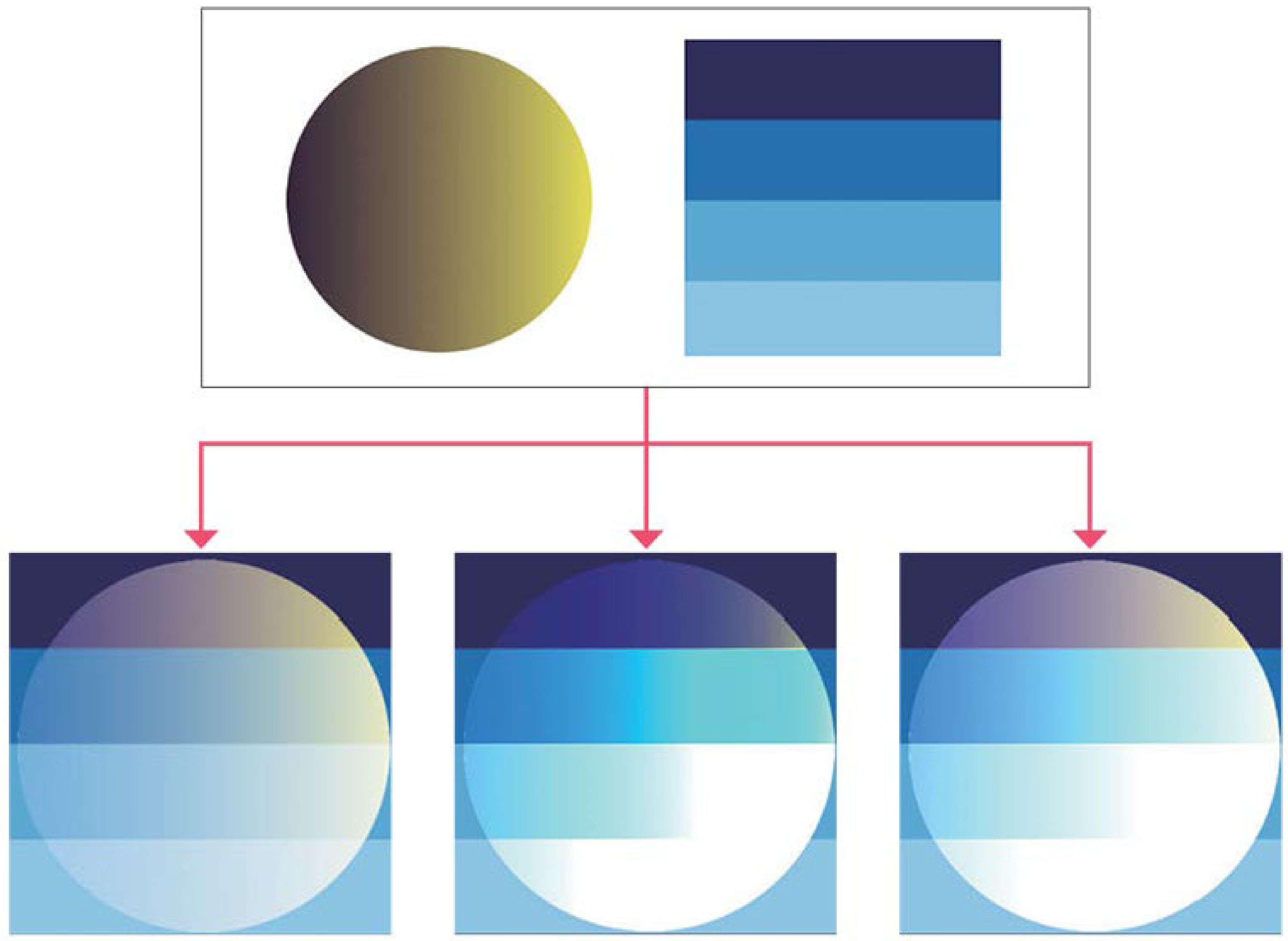
乗算
下のレイヤーと乗算合成して色を暗くします。

焼き込みカラー
色相を保ちながら暗く合成します。

焼き込み (リニア)
暗く合成しますが [乗算] よりコントラストが高くなります。

色が明るくなるモード

[スクリーン] や [覆い焼きカラー]、[加算] などは下のレイヤーと合成した色が明るくなります。少し明るくしたい場合は [スクリーン] を使います。[覆い焼きカラー] や [加算] は非常に明るく色を変化させるので、強い光を表現する場合に使えます。



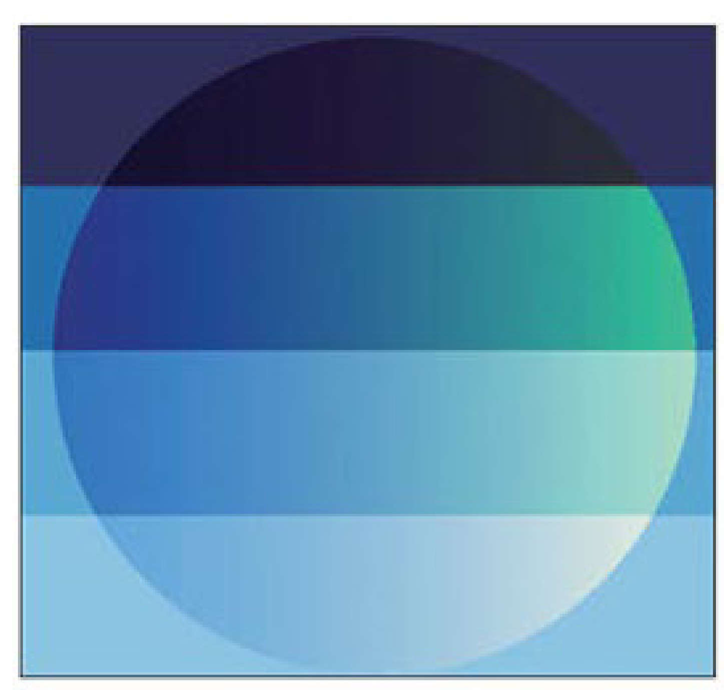
スクリーン
色を明るく合成します。[乗算] の逆のような合成モードです。

覆い焼きカラー
色相を保ちながら色を明るくします。似たモードの [覆い焼き (発光)] は、不透明度が低い部分がより明るく合成されます。

加算
色を非常に明るく合成します。似たモードの [加算 (発光)] は、不透明度が低い部分がより明るく合成されます。

オーバーレイ

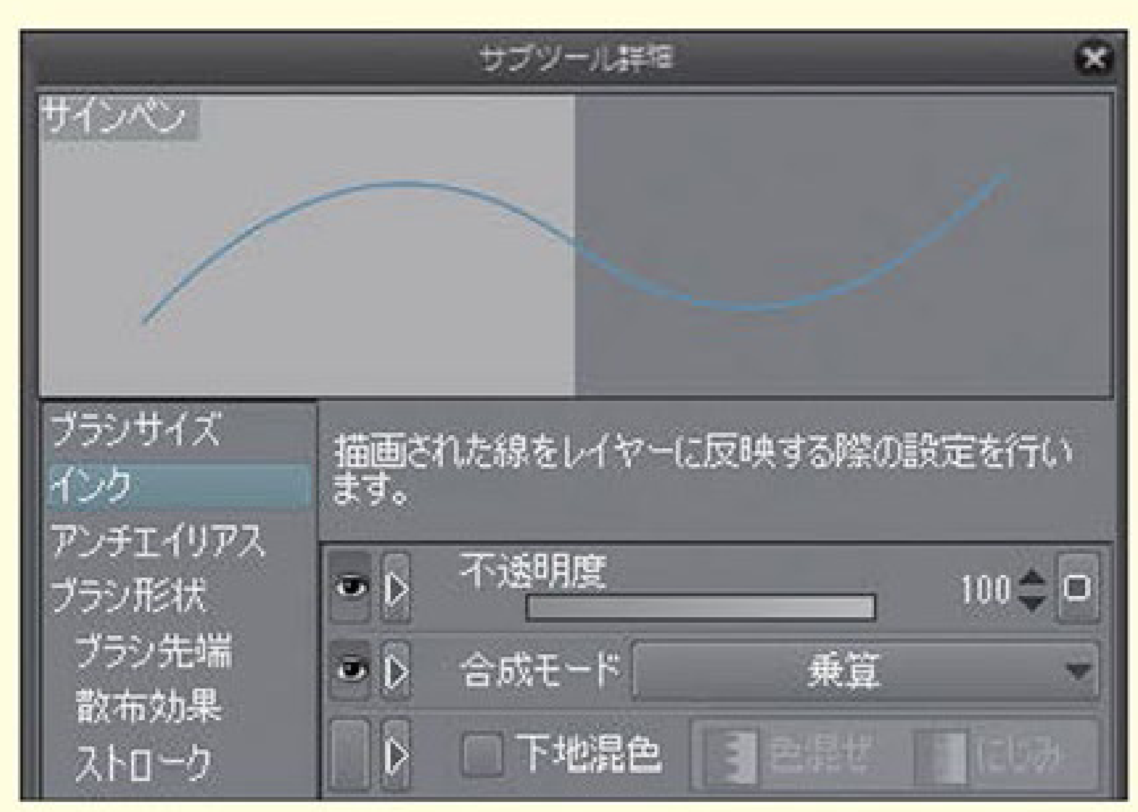
[オーバーレイ] は明るい色をより明るく、暗い色はより暗く合成するモードです。下のレイヤーのコントラストを残しやすい性質があるため、色味に変化を加えたいときなどに使えます。



POINT!

ブラシの合成モード

ブラシの合成モードは、[サブツール詳細] パレットの [インク] カテゴリーで、設定することができます。たとえば [ペン] ツール→ [マーカー] → [サインペン] は、初期状態で [乗算] が設定されています。



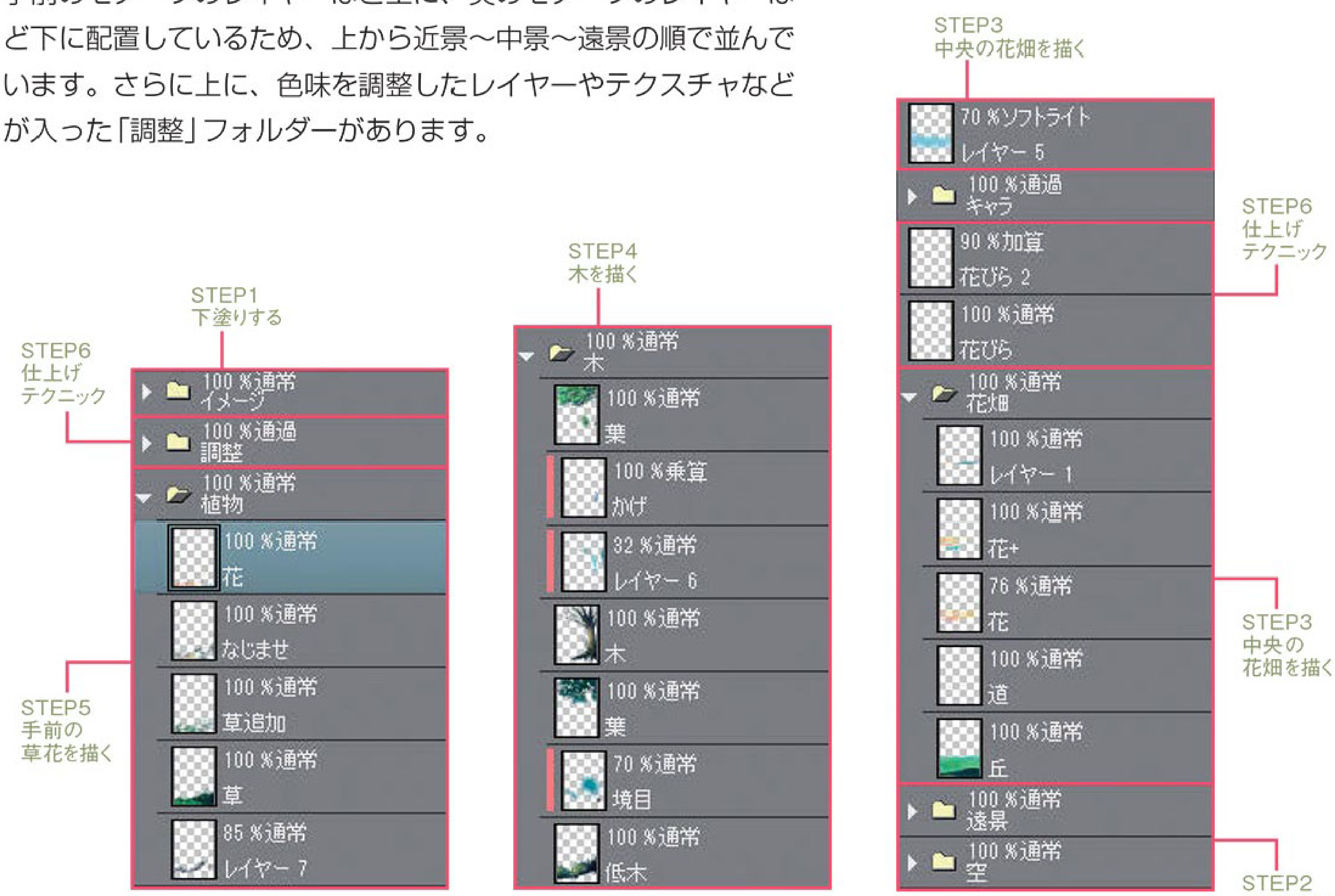


01 色とりどりな花畑を描く

清々しい自然の風景を透明感のあるタッチで描いた作例です。近景の草花と木、中景の花畑、遠景の森や山を、描き込みや色合いに差をつけて描き分けます。

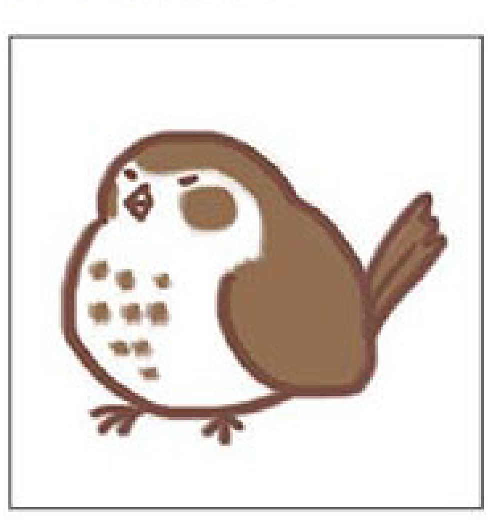
主要レイヤー構成

手前のモチーフのレイヤーほど上に、奥のモチーフのレイヤーほど下に配置しているため、上から近景〜中景〜遠景の順で並んでいます。さらに上に、色味を調整したレイヤーやテクスチャなどが入った「調整」フォルダーがあります。



※ラフが入った「イメージ」フォルダーは完成イラストでは非表示になっています。

Profile



吉川アキ

主にアニメ・ゲームの背景を描いています。カラフルな風景イラストが好きです。今回描いた花畑のイラストは、明るくてカラフルなイメージを前面に押し出した作品です。たくさんの色による自然の美しさを感じていただけたら嬉しいです。

作業環境
OS：Windows 10
タブレット：Wacom Intuos Pro M

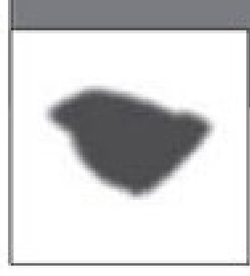
設定

ブラシ・キャンバス設定

今回のイラストのような厚塗りには、鉛筆系のブラシをよく使います。特に鉛筆系のカスタムブラシ❷[12r]を多用しています。ほか、❺[油彩平筆]などの油彩系のブラシも頻繁に使いました。

❶12





ブラシ先端形状

鉛筆系のカスタムブラシです。三角形のブラシ先端形状が特徴です。

❷12r





ブラシ先端形状

左の❶[12]に似たカスタムブラシです。不透明度を調整しながら使います。[12]よりも先端形状のエッジがぼけています。

❸06r



油彩系のカスタムブラシです。ベタ塗りするときや、柔らかいタッチで描きたいときに使います。

❹06r混色



左の❸[06r]とほぼ同じカスタムブラシですが、こちらは下地と混色しながら塗ることができる設定になっています。

❺油彩平筆



[筆]ツール→[厚塗り]→[油彩平筆]は、筆のタッチを表現した塗りができる初期ツールです。

❻濃い鉛筆



[鉛筆]ツール→[濃い鉛筆]はスタンダードな鉛筆系のブラシです。ラフの線画や下絵（カラーラフ）の塗りなどに使います。

❼柔らか



[エアブラシ]ツール→[柔らか]はグラデーションや、ぼかしなどの効果を描画できます。

❽水彩毛筆



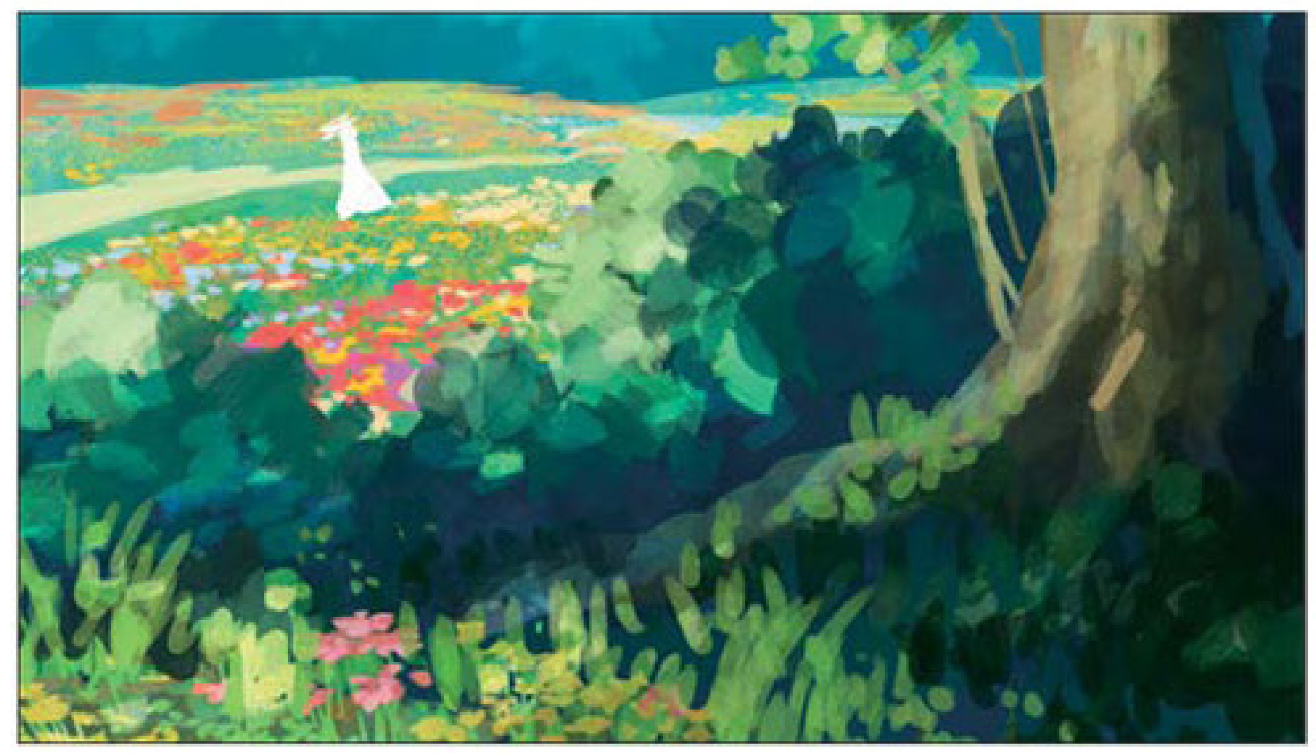
[筆]ツール→[水彩]→[水彩毛筆]は、雲のようなはっきりとした形を持たないものの描画に使いました。

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm× 高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

カスタムブラシデータは
ダウンロード可能です。（P.7 参照）

下塗りする

ラフで構図やモチーフが固まったら、完成図をイメージしながらカラーラフを作成して下絵とします。



01 ラフで構図を決める

ざっくり構図を考えラフを描きます。花畑が広がっており、その中に女の子がいるイメージです。手前には木や草、奥は森を入れました。

線画
R =56
G =68
B =73

背景
R =123
G =205
B =240

ツール：[濃い鉛筆]



レイヤー名：レイヤー2

02 空のグラデーションを描く

[エアブラシ] ツール→[柔らか] で、少しずつ色を変えながら空のグラデーションを描きます。

空1
R =37
G =84
B =179

空2
R =125
G =193
B =240

空3
R =203
G =248
B =254

空4
R =160
G =236
B =249

空5
R =144
G =207
B =235

ツール：[柔らか]

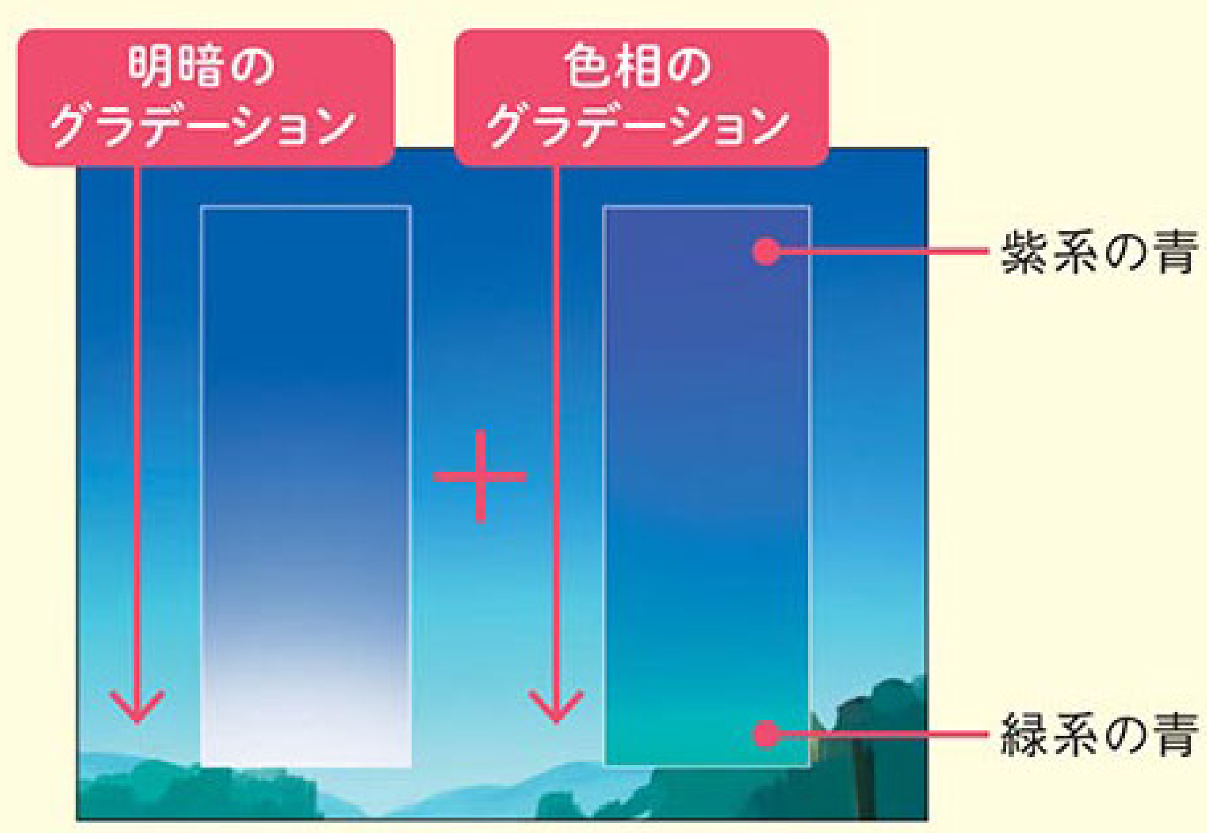


レイヤー名：空

POINT!

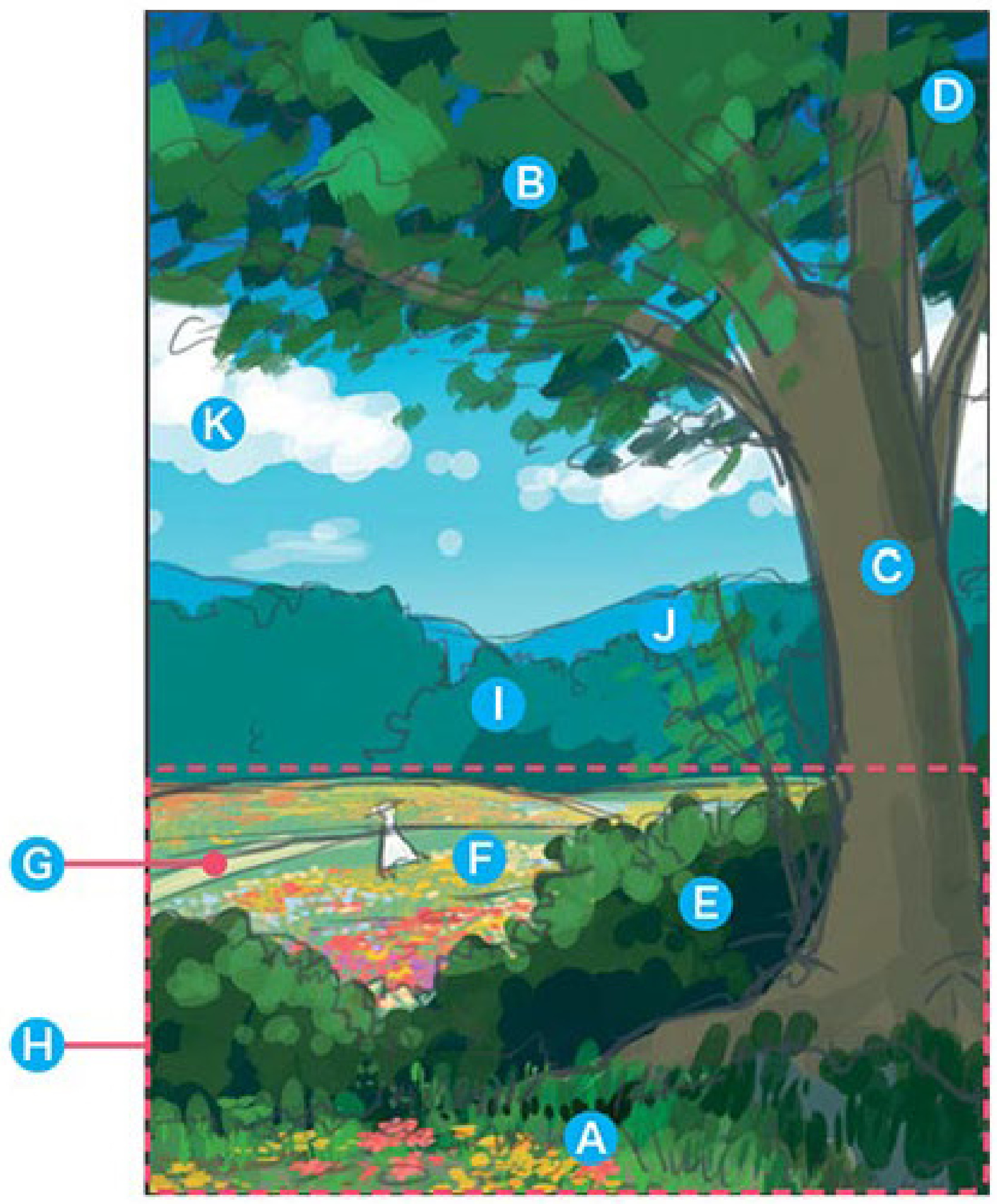
グラデーションの色について

空のグラデーションは、単純に明暗をつけるだけではなく、「紫寄りの青」→「青」→「緑寄りの青」のように色相にも変化をつけます。



03 レイヤーを分けながら塗る

大まかにレイヤー分けしながらそれぞれのモチーフを塗ります。同時にイメージが分かる程度に色分けもしています。[鉛筆]ツール→[濃い鉛筆]や、[筆]ツール→[厚塗り]→[油彩平筆]を使い、ベタ塗りに近い塗り方で描画しています。





色	R	G	B
AB葉1	57	110	49
AB葉2	83	154	86
D葉3	25	65	56
C幹と枝	106	107	81
E低木1	88	145	75
E低木2	45	81	39
E低木3	20	51	51
F花1	248	105	88
F花2	209	114	208
F花3	255	212	35
F花4	227	162	87
G道	234	238	183
H丘	139	188	138
I森1	49	132	131
I森2	42	105	104
J遠くの山	91	177	230
K雲	255	255	255

ツール：[濃い鉛筆]／[油彩平筆]

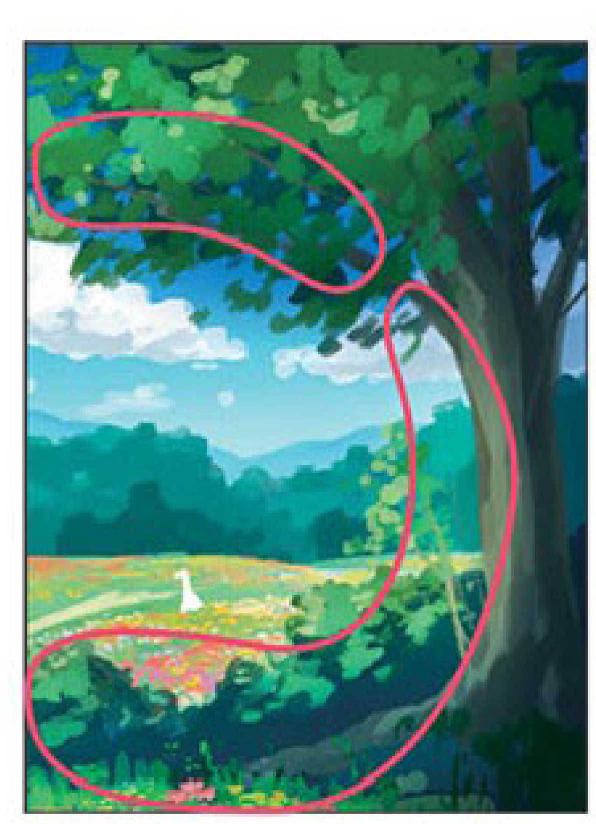
04 大まかな明暗をつける

[オーバーレイ]モードのレイヤーを作成し[エアブラシ]ツール→[柔らか]で明るい色を塗って一部を明るくします。次に[乗算]モードのレイヤーを作成し、[柔らか]で影を大まかに塗ります。



色	R	G	B
明るい色	255	253	223
影	120	160	218

ツール：[柔らか]



レイヤー名：レイヤー4／[オーバーレイ]



レイヤー名：レイヤー3／[乗算]

05 明暗のレイヤーを各レイヤーの上に複製する

工程04で作成した［オーバーレイ］と［乗算］のレイヤーは、手前の木や草むらだけに反映させたいので、［レイヤーを複製］で複製して「草」「葉」「木」「低木」レイヤーの上に置き、［下のレイヤーでクリッピング］します。よい感じに明暗がついたら、明暗のレイヤーはクリッピング先のレイヤーと結合します。

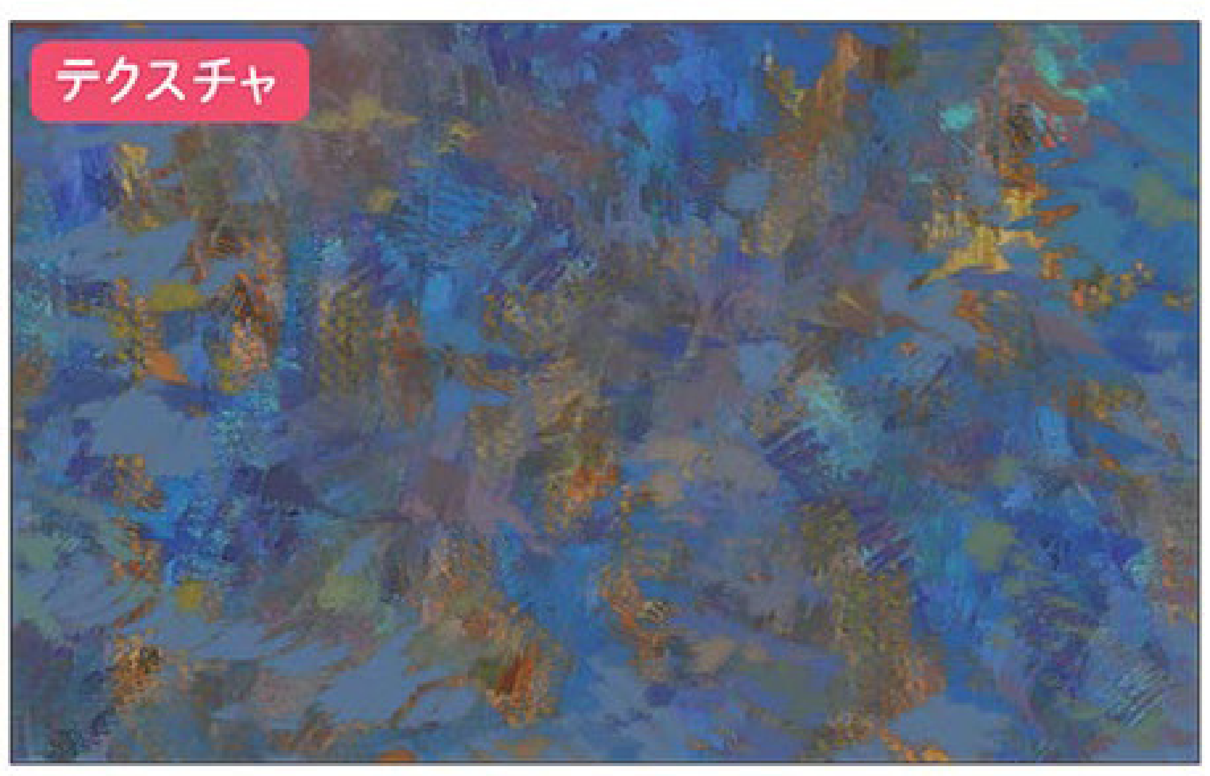




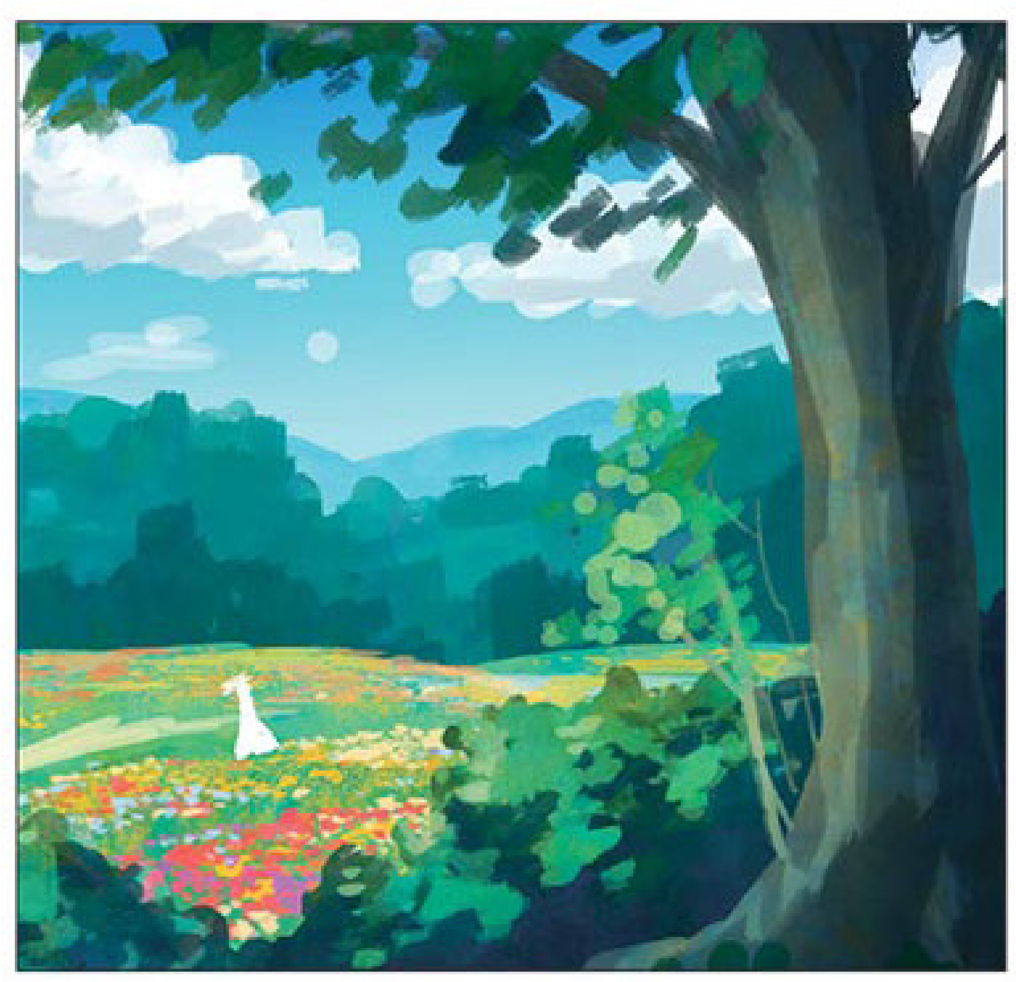


06 テクスチャを加え色味に変化をつける

別ファイルで作成した自作のテクスチャ画像（詳しくは→P.46）を［コピー］（Ctrl＋C）して［貼り付け］（Ctrl＋V）し、［オーバーレイ］モードで乗せ、色味に変化を加えます。それぞれのレイヤーに、テクスチャを［下のレイヤーでクリッピング］で乗せます。テクスチャの濃度はレイヤーの不透明度で調整します。基本的には、画面の奥に行くほど不透明度を下げます。また、空にはテクスチャを乗せません。調整ができたらテクスチャのレイヤーはクリッピング先のレイヤーと結合します。



自作のテクスチャです。さまざまな色を塗り重ねた画像を作って保存しておいたものです。ランダムな色のテクスチャを使うと、色味に変化を持たせることができます。



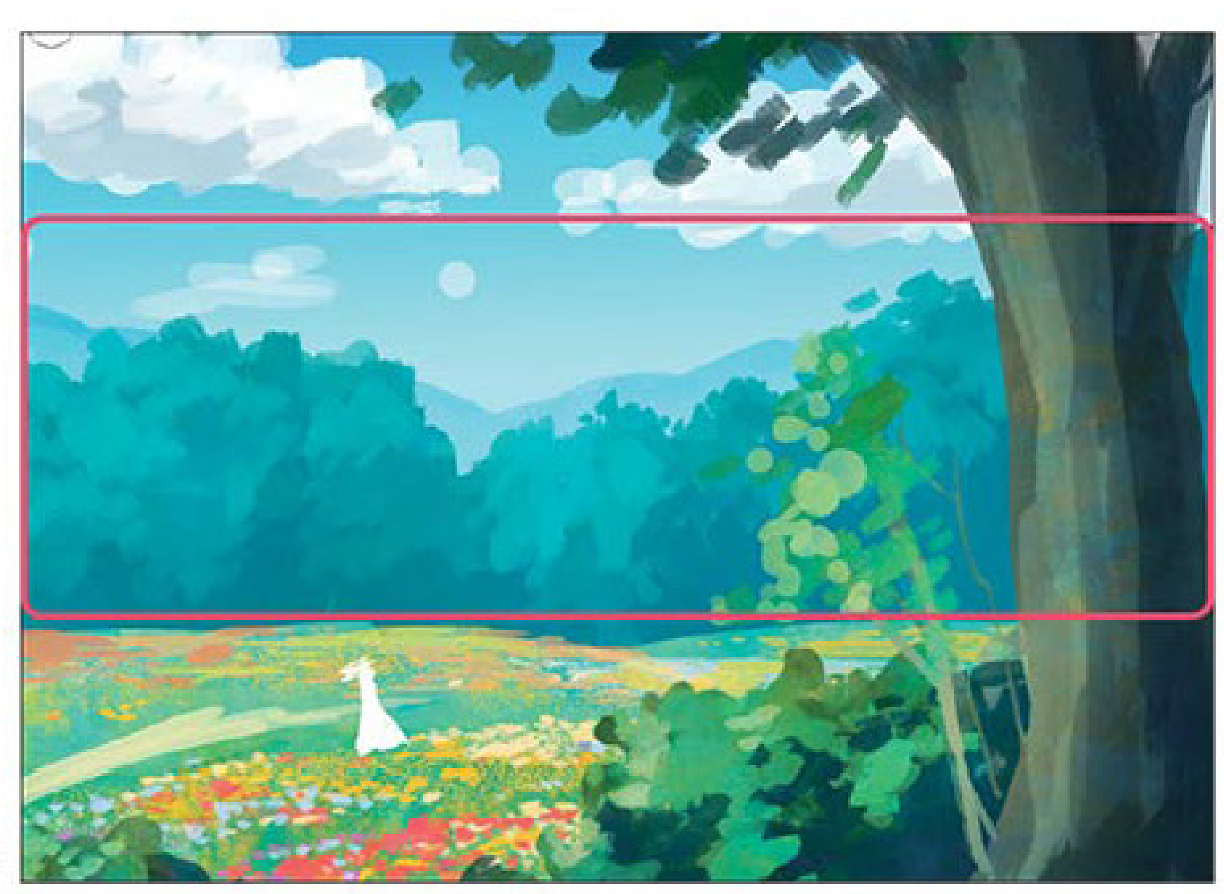


07 森に青みを加える

遠景の森に空の青みを加えます。「森」レイヤーの上に「ソフトライト」モードのレイヤーを作成して、空の色を［油彩平筆］で乗せます。描画後、［ソフトライト］モードのレイヤーは［下のレイヤーと結合］で「森」レイヤーと結合します。

空の色
R =92
G =192
B =208

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：森

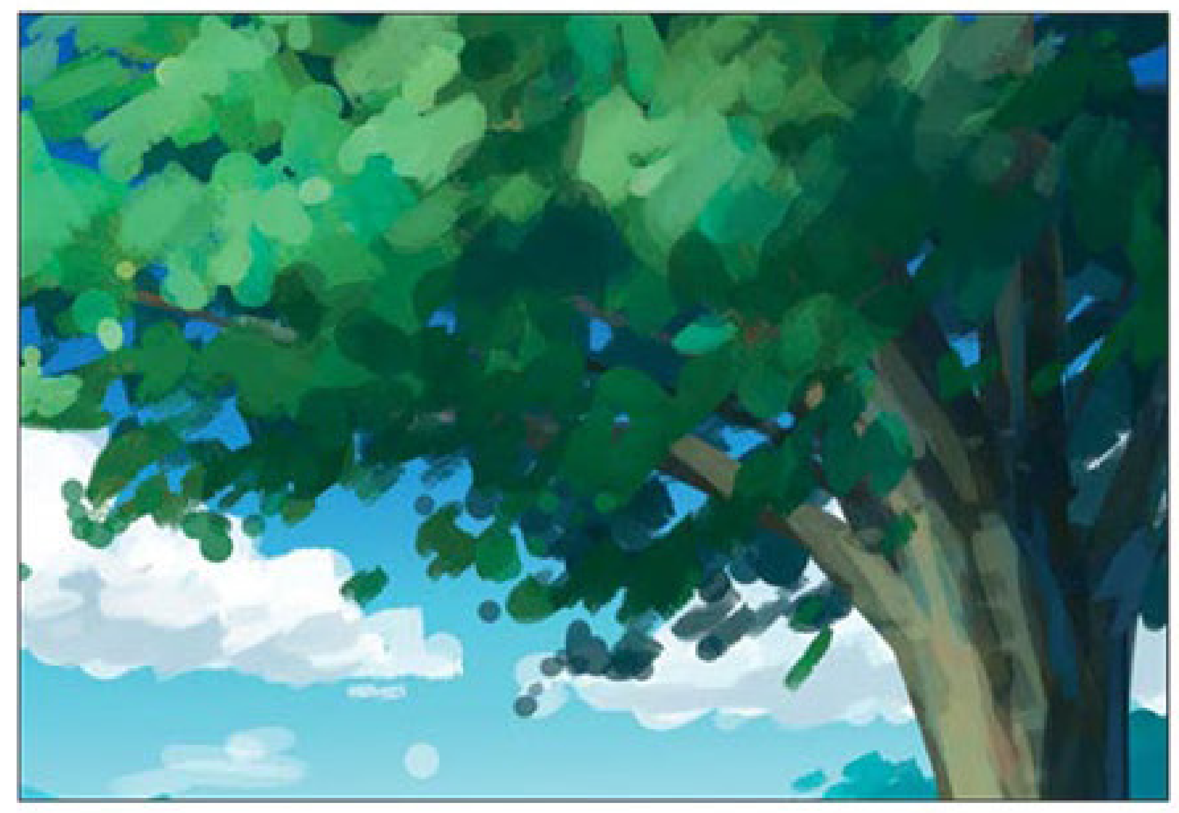
08 葉を塗る

手前の木の葉を加筆します。[スポイト]（Alt）で色を取り、明るい色と暗い色を描画色にして［濃い鉛筆］や［油彩平筆］で塗り、より明暗をつけていきます。

明るい色
R =166
G =211
B =158

暗い色
R =16
G =45
B =48

ツール：［濃い鉛筆］／［油彩平筆］



レイヤー名：葉

09 テクスチャを加える

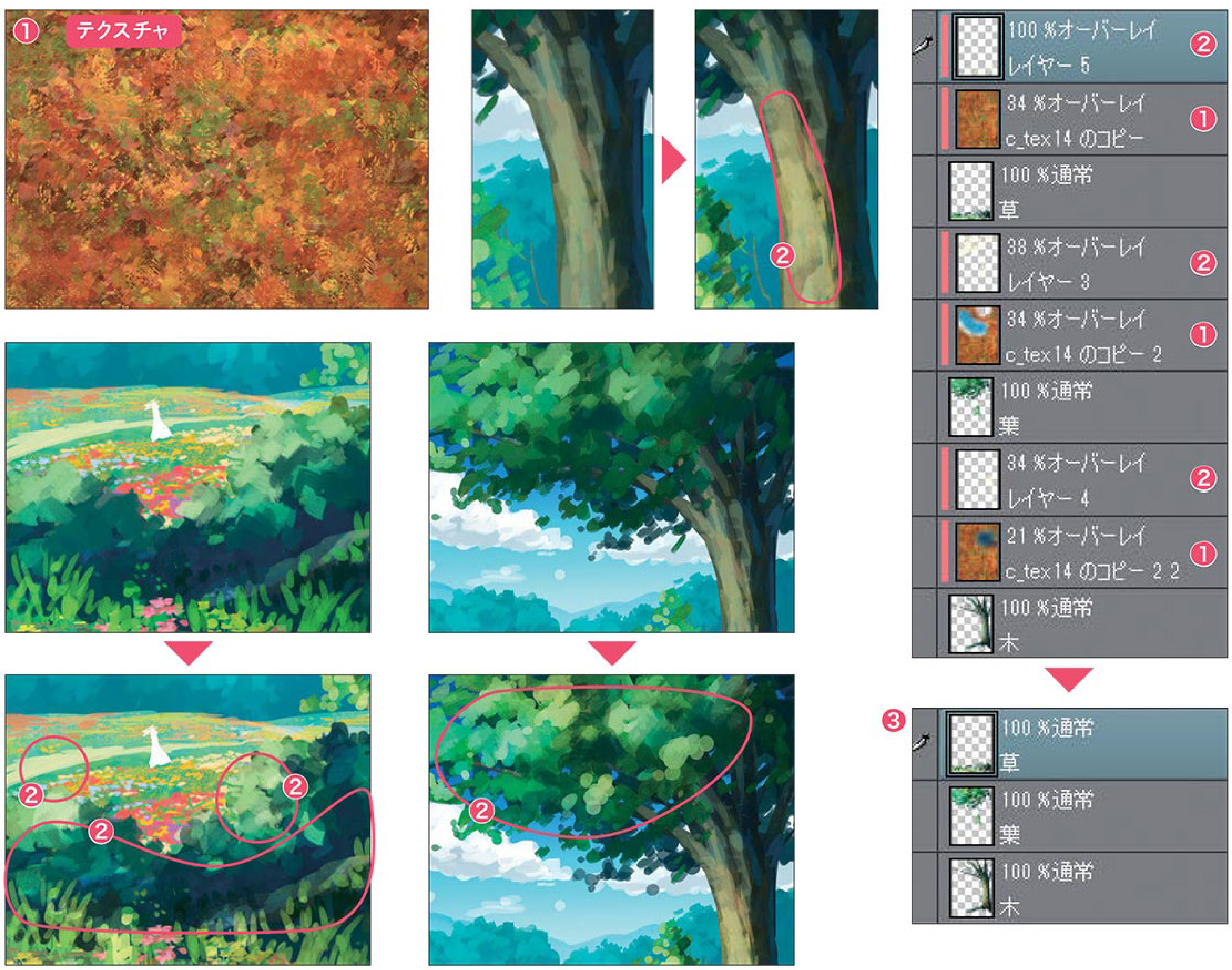
❶「草」「葉」「木」レイヤーに、工程06（P.25）とは別のテクスチャを［オーバーレイ］モードにして乗せ［下のレイヤーでクリッピング］します。テクスチャの強さはレイヤー不透明度を下げて調整します。テクスチャを反映させたくない箇所は青く塗ったり消したりしています。

❷［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、それぞれのレイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］して［油彩平筆］で明るい色を乗せます。

❸工程❶と❷のレイヤーは「草」「葉」「木」にそれぞれ結合します。

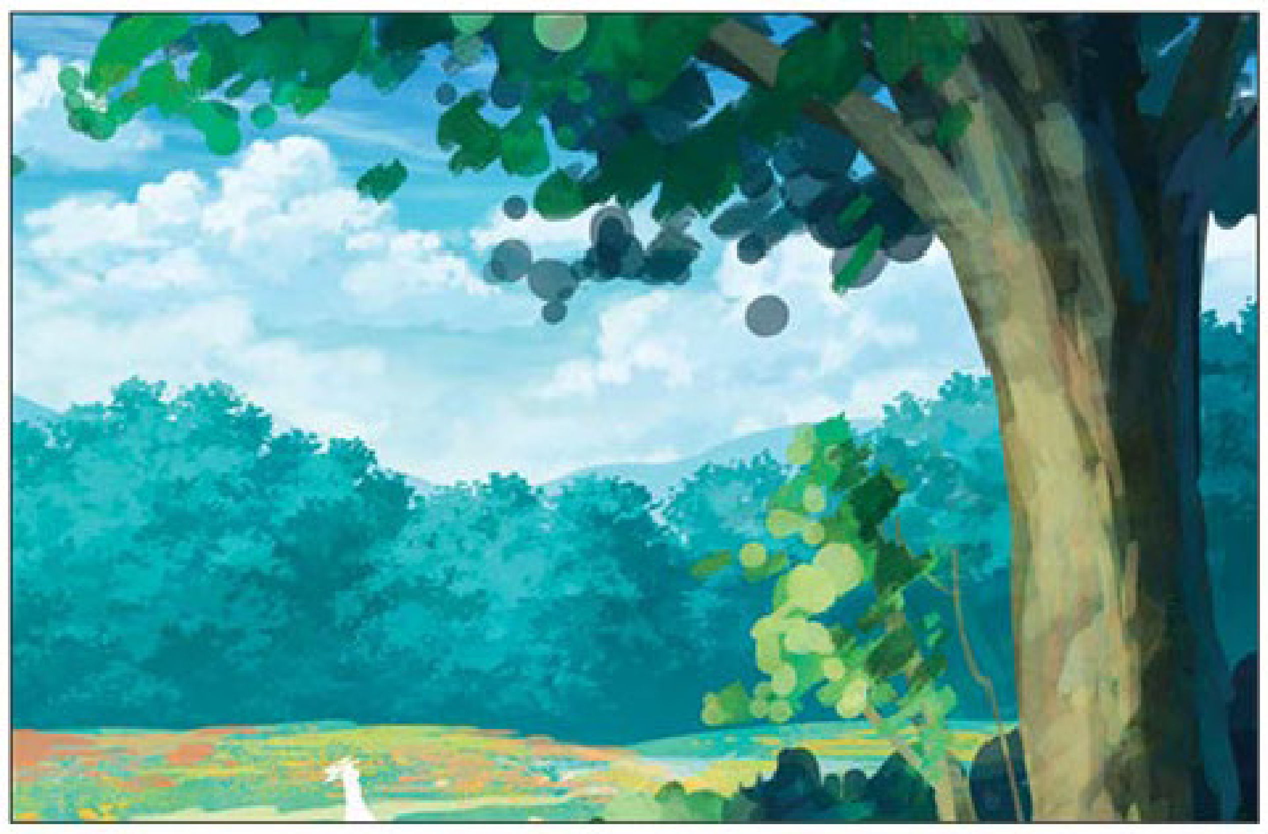
明るい色
R =255
G =253
B =223

ツール：［油彩平筆］



遠景を描く

ここでは空の雲、遠くに見える山、森を描いていきます。雲は「空」フォルダーに、山と森は「遠景」フォルダーに下塗りをしたレイヤーを入れています。



レイヤー構成



01 雲を描く

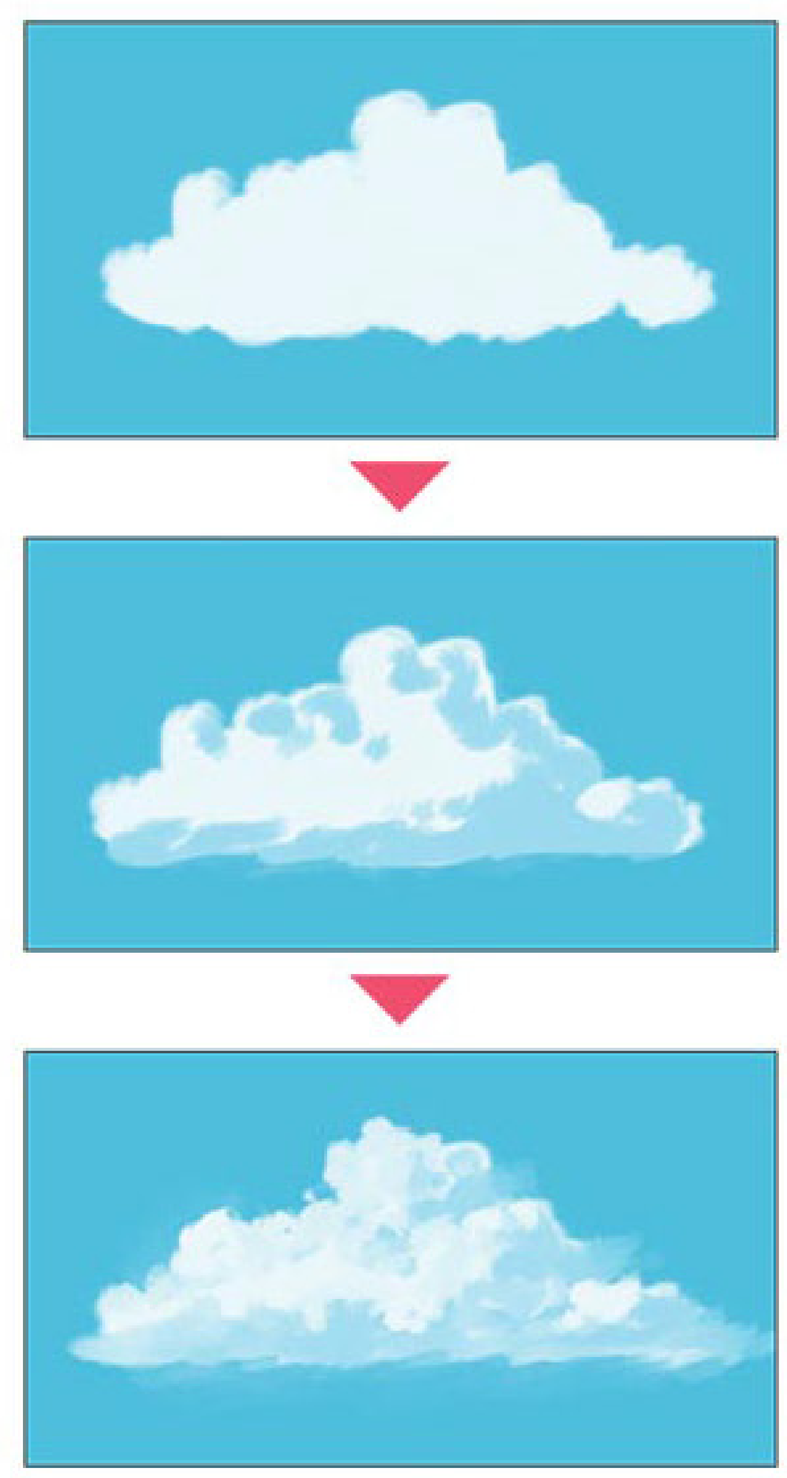
雲を描きます。「雲」「薄雲」の2つのレイヤーを作り描いていきます。

❶「雲」レイヤーにはカスタムブラシ［06r］と［06r混色］を使い、ひつじ雲のようなくっきりとした雲を描きます。

❷「薄雲」レイヤーに描く雲は、高いところにある雲です。［筆］ツール→［水彩］→［水彩毛筆］を使い、影のない薄くてもやのような雲と筋状の雲を描きます。



レイヤー名：雲



大まかにシルエットを描いてから影を塗ります。

❶❷雲
R =244
G =251
B =255

❶雲の影
R =189
G =227
B =249

ツール：❶［06r］／❶［06r混色］／
❷［水彩毛筆］



※遠景が見えやすいように、手前の「木」レイヤーの不透明度を下げています。

レイヤー名：薄雲

02 遠くの山を描く

[06r] で山のシルエットが粗い部分を整えます。レイヤー不透明度を70%に下げ、空となじませます。

山
R =163
G =219
B =242

ツール：[06r]



レイヤー名：山／不透明度70%

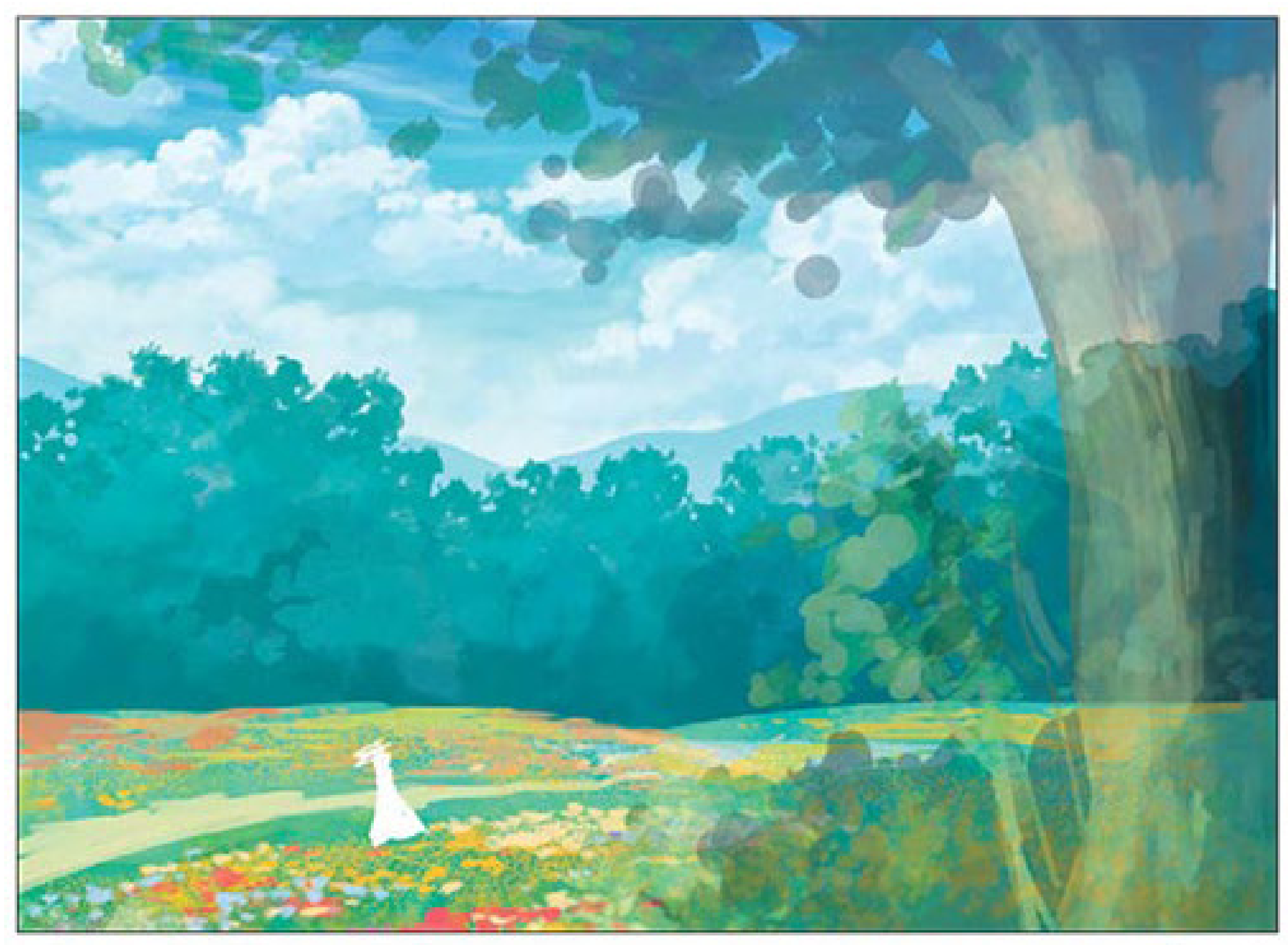
03 森を描く

[筆] ツール→ [厚塗り] → [油彩平筆] で「森」を描いていきます。遠くにあるので、一本一本の木は描かず、1つのカタマリ（集合体）として捉えます。
影は、[乗算] モードのレイヤーを作成して [下のレイヤーでクリッピング] した状態で描画します。描画後、[乗算] レイヤーは「森」レイヤーと [下のレイヤーと結合] で結合しています。

森
R =122
G =208
B =212

森の影
R =75
G =166
B =170

ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：森

04 森の明るい部分を描く

明るい部分を追加します。[スポイト]（Alt）で、森の塗りの中にある明るい色を取り、ざっくりと描きます。

明るい色
R =126
G =216
B =225

ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：森

05 森の塗りを整える

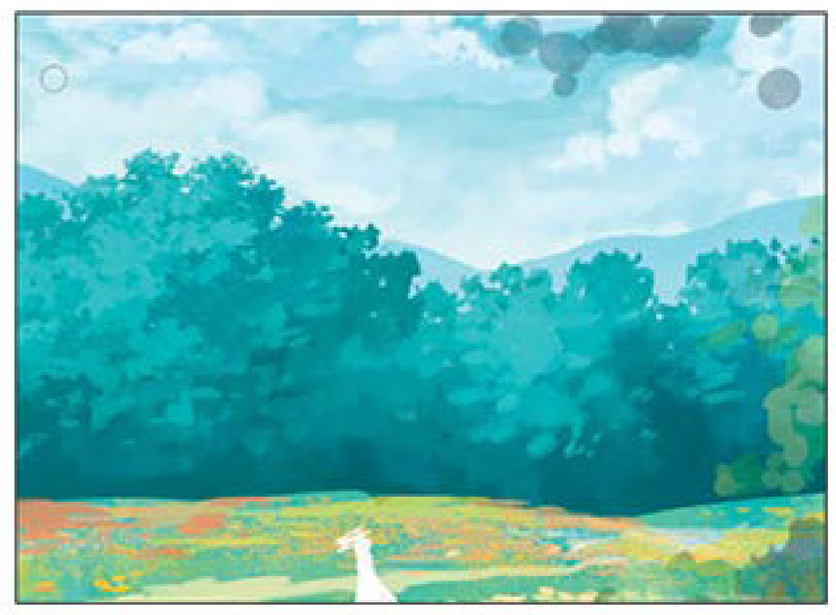
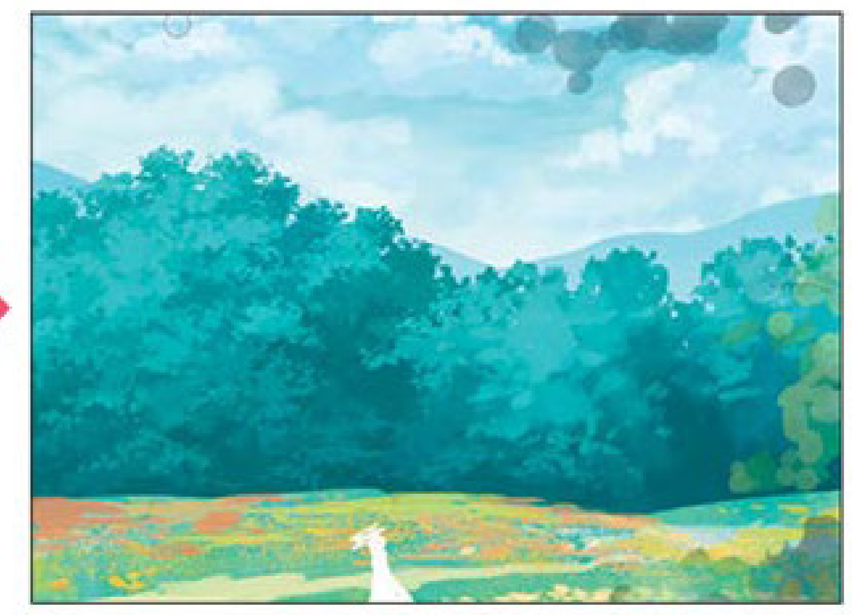
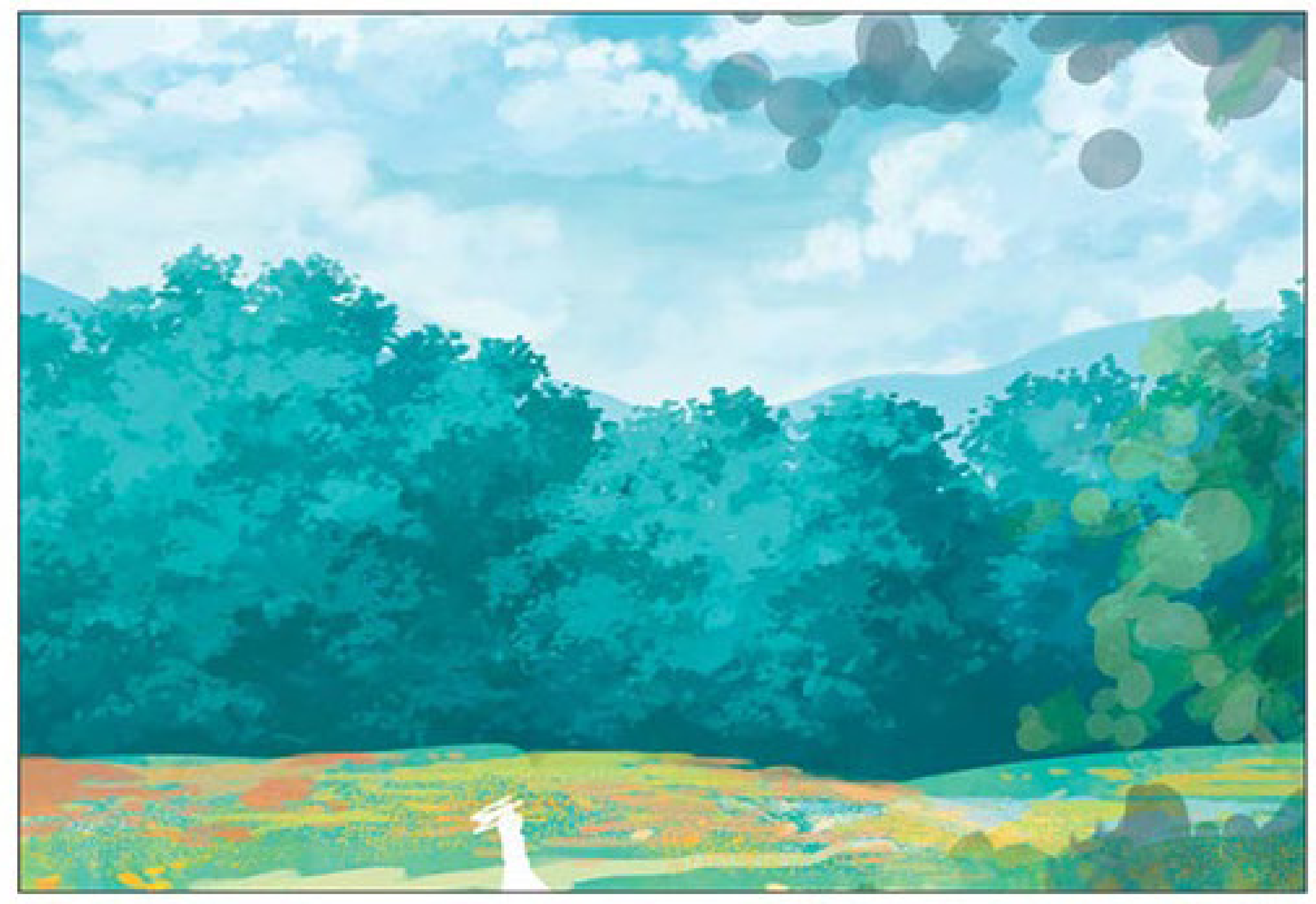
鉛筆系のカスタムブラシ［12r］を使い、森の粗い部分の塗りを整えます。［12r］はブラシ不透明度を80％にしています。周りの色を［スポイト］（Alt）で取りながら、工程03～04で描いた明暗が崩れないように描きます。

森1
R =53
G =146
B =162

森2
R =68
G =153
B =164

森3
R =86
G =170
B =183

ツール：［12r］

レイヤー名：森

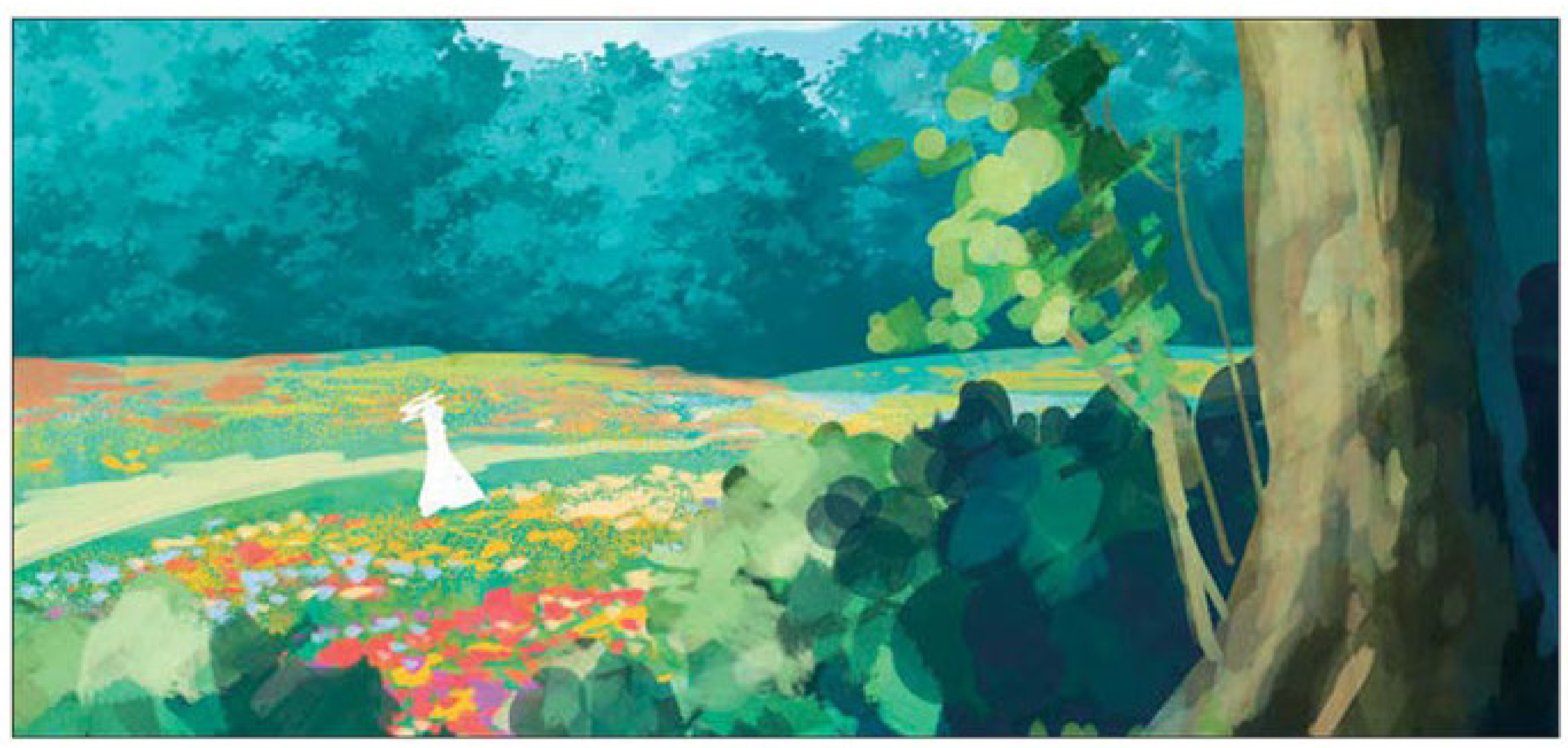
06 森と花畑の境界をなじませる

遠くの景色は、色の境界がくっきりしていると遠近感が出ないので、森の描画と、手前の花畑の描画の境界をなじませます。
新規レイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］。森と花畑の境界に［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い［スポイト］（Alt）で拾った空の色を乗せ、なじませます。
乗せた空の色が強くなり過ぎないようレイヤー不透明度を下げて調整します。

空の色
R =135
G =206
B =239

ツール：［柔らか］

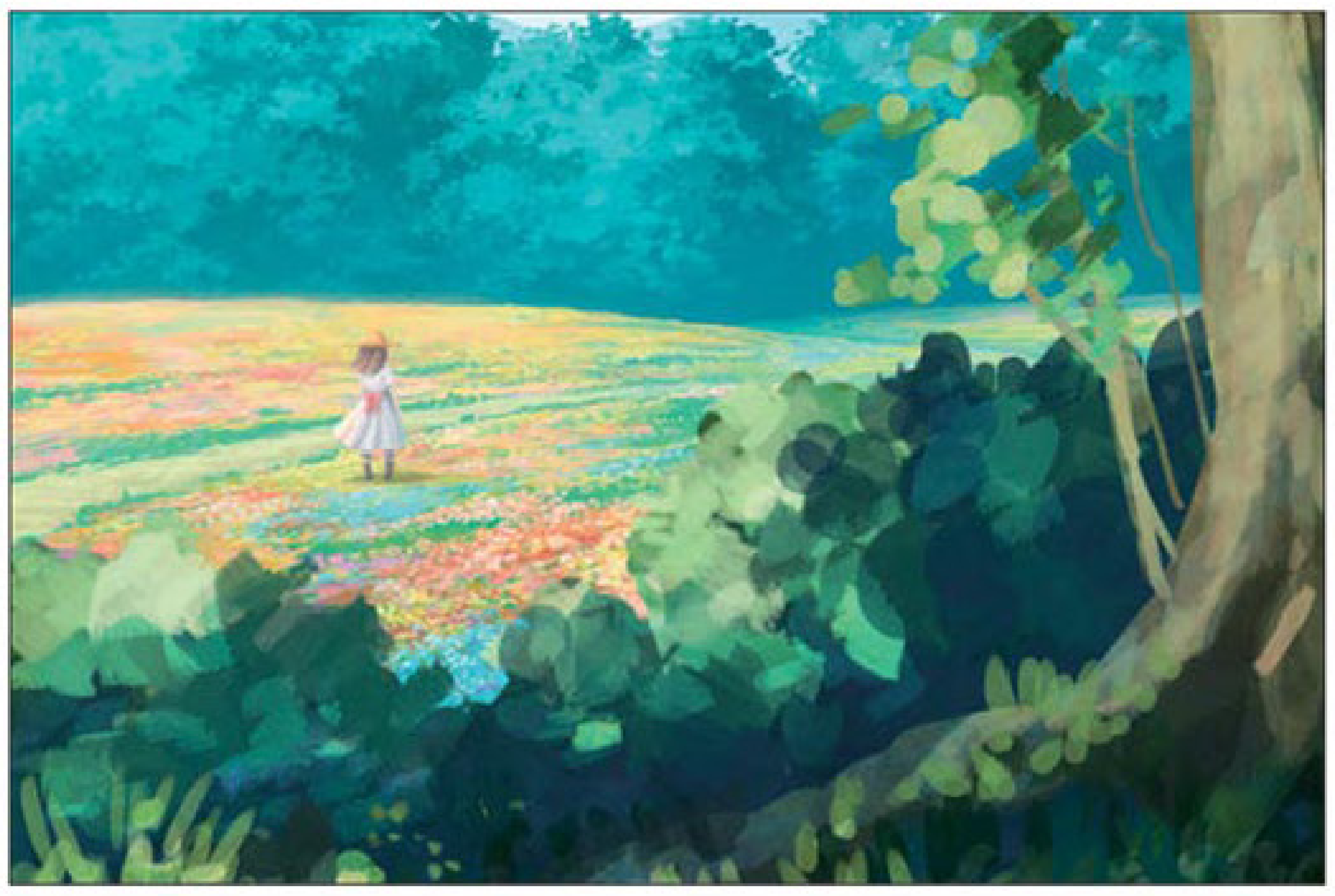





レイヤー名：レイヤー３／不透明度54％

中央の花畑を描く

画面中央に見える丘、花畑を描きます。



レイヤー構成

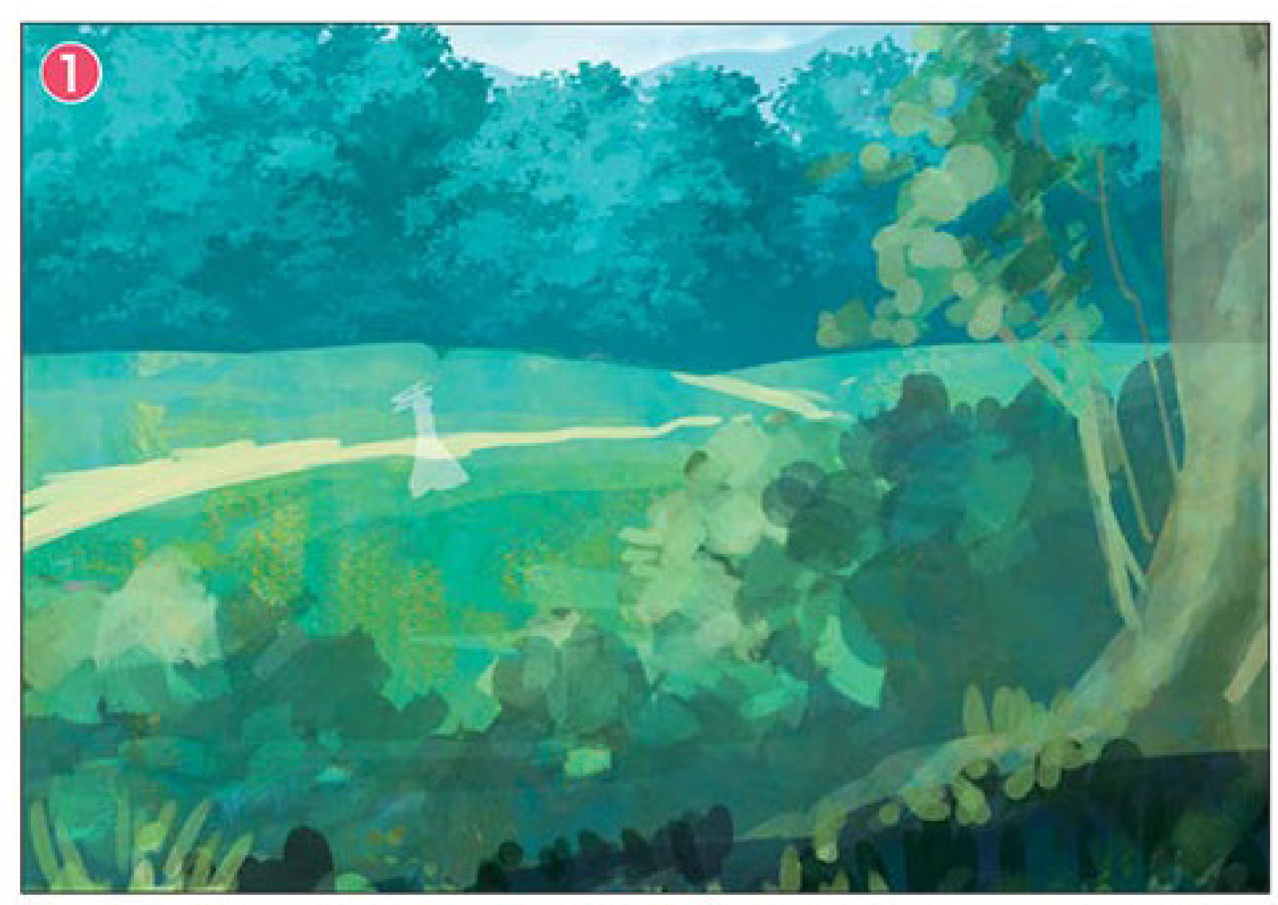


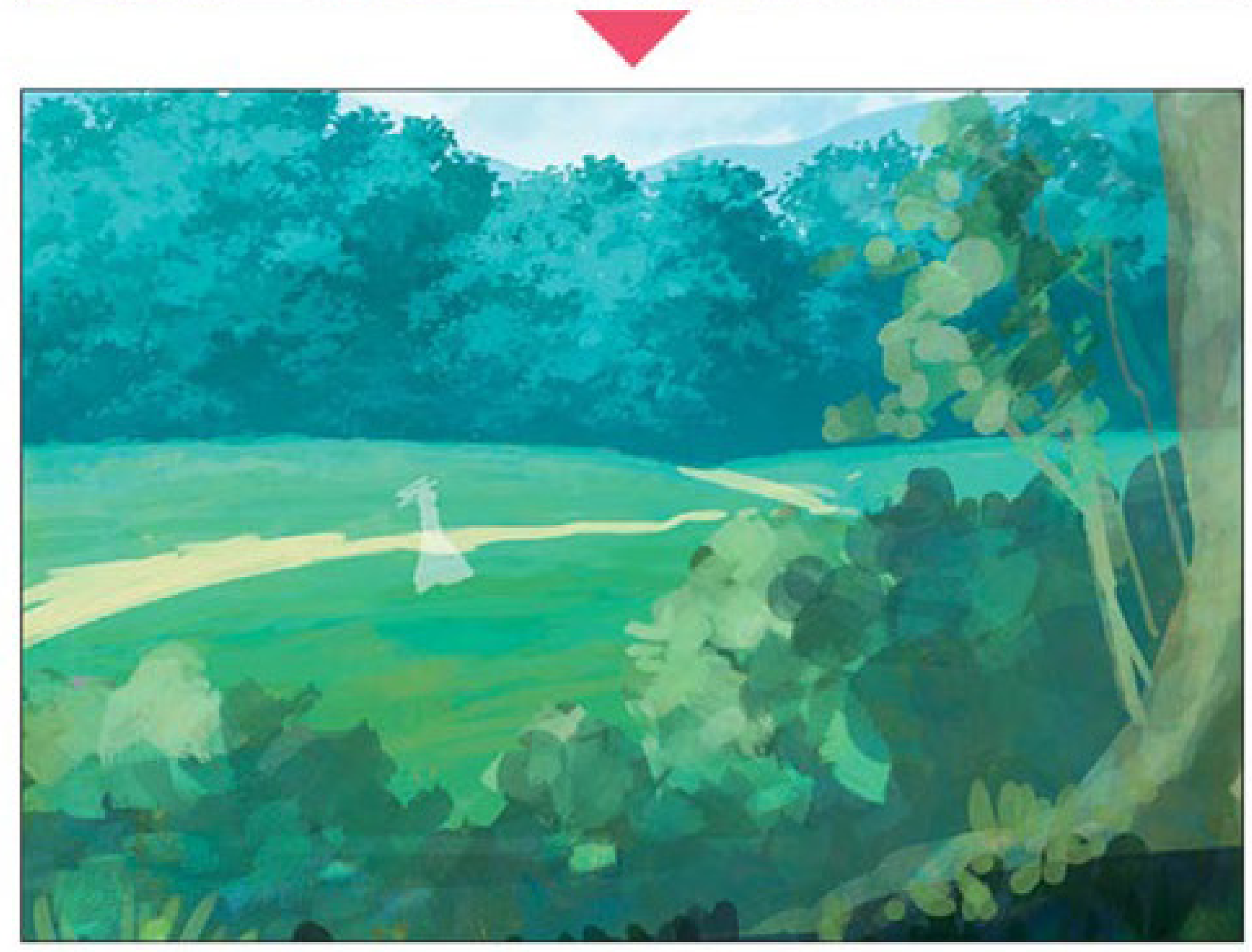
01 丘を描く

「花」レイヤーを非表示にして、丘から描いていきます。

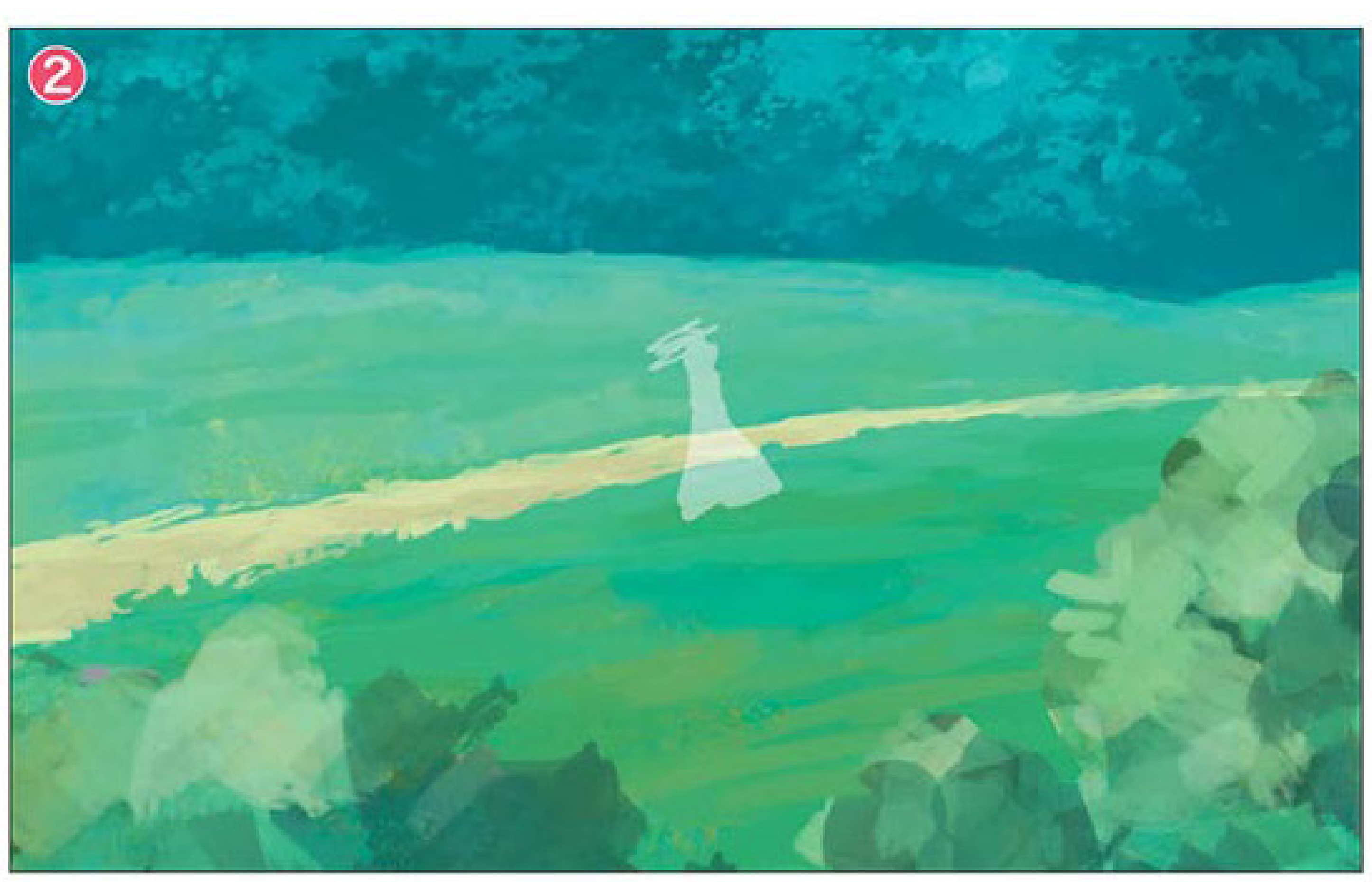
❶ [筆] ツール→ [厚塗り] → [油彩平筆] を使い、シルエットを整えながら、全体に塗りを重ねます。[スポイト] (Alt) で色を拾いながら、横向きのストロークで描いていきます。ただしほとんど花で隠れてしまうので、細かい描き込みはしていません。

❷ [油彩平筆] で道の塗りを整えます。





レイヤー名：丘



レイヤー名：道

❶丘 1
R =119
G =215
B =201

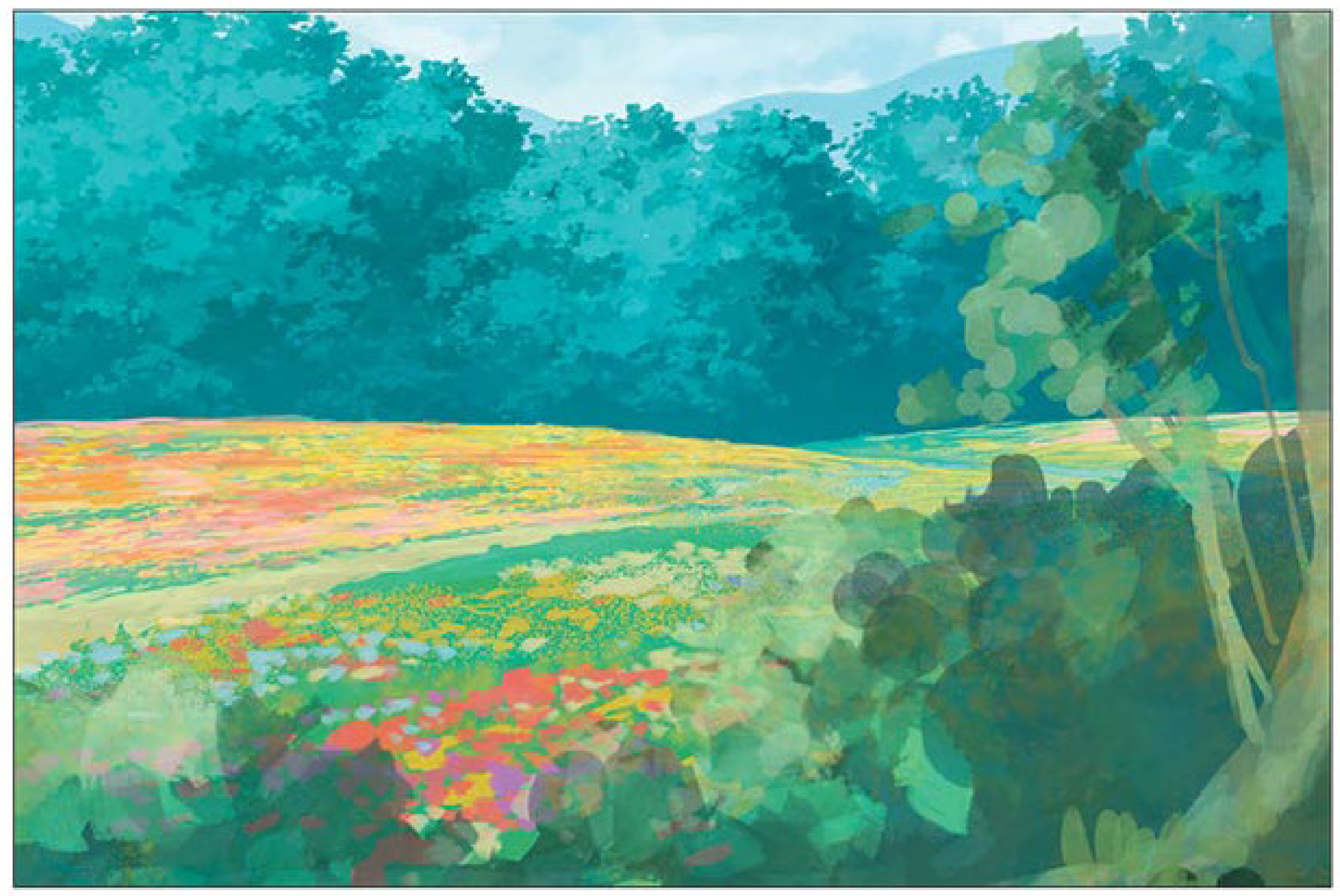
❶丘 2
R =111
G =174
B =100

❷道
R =218
G =222
B =160

ツール：❶❷ [油彩平筆]

02 花をカタマリで描く

「花」レイヤーの不透明度を下げます。それを下地にして、その上に作成したレイヤー「花+」で、あらためて花を描いていきます。カラーラフの花を下地に使い、上のレイヤーで加筆するイメージです。
丘の花も、森と同様に1輪ずつではなくカタマリを捉えて描きます。
使用ツールはカスタムブラシの[12]とブラシの不透明度を80%にした[12r]です。



レイヤー名：花+

ピンク	青	紫	緑	黄	オレンジ
R =245	R =160	R =221	R =185	R =242	R =247
G =190	G =234	G =166	G =211	G =227	G =175
B =195	B =248	B =224	B =107	B =67	B =89

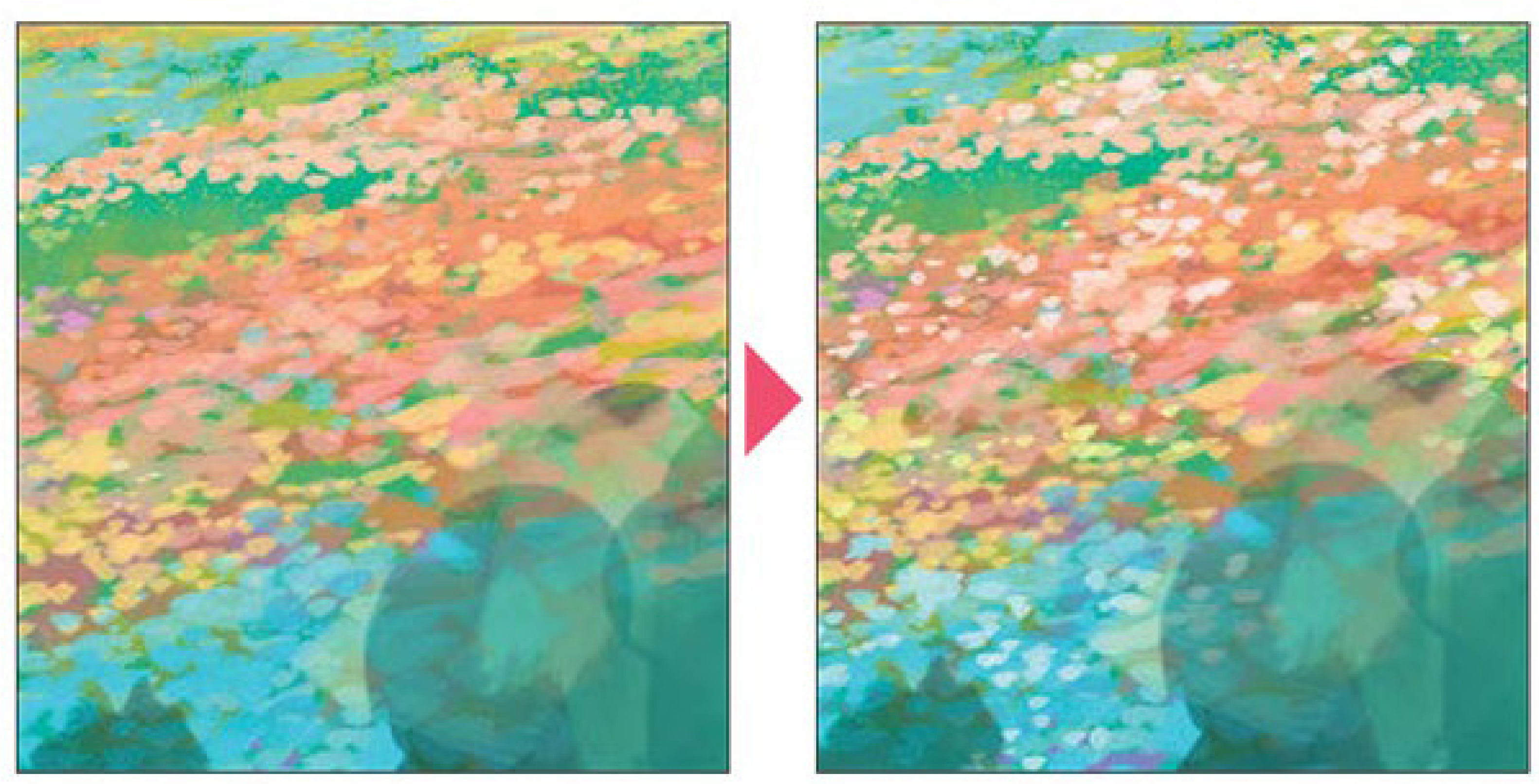
ツール：[12]／[12r]

03 花を点で描く

手前の部分に明るい色を追加しました。スポイト(Alt)で色を取り、明るくして点を描きます。

明るい色1	明るい色2	明るい色3
R =249	R =219	R =249
G =231	G =249	G =252
B =220	B =255	B =157

ツール：[12r]



レイヤー名：花+

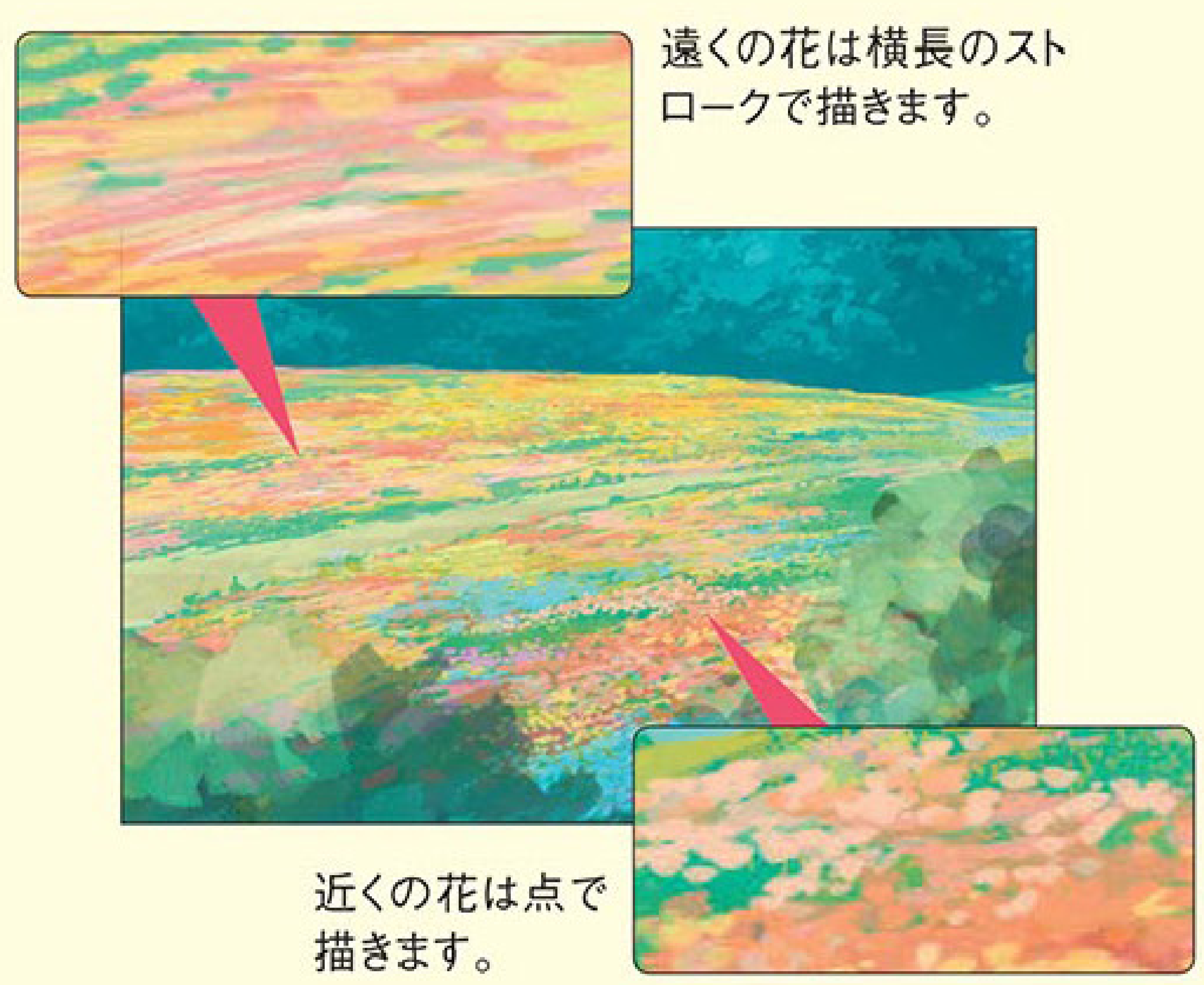
POINT!

花の見た目

花を横から見ると横長につぶれて見えます。遠くの花は、横から見たような形を表現するため横長のストロークで描きます。
一方手前の花は、少し上から見たときのように花のカタマリを点で描いています。



横から見た花　上から見た花



遠くの花は横長のストロークで描きます。

近くの花は点で描きます。

04 色味を調整する

新規レイヤーを作成し、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で色味を少し調整します。右側は森の色のような寒色を加えて奥まっている感じを、左側は花畑の黄色を加えて明るい印象を出します。



レイヤー名：レイヤー１



黄
R =255
G =242
B =172

寒色
R =72
G =135
B =149

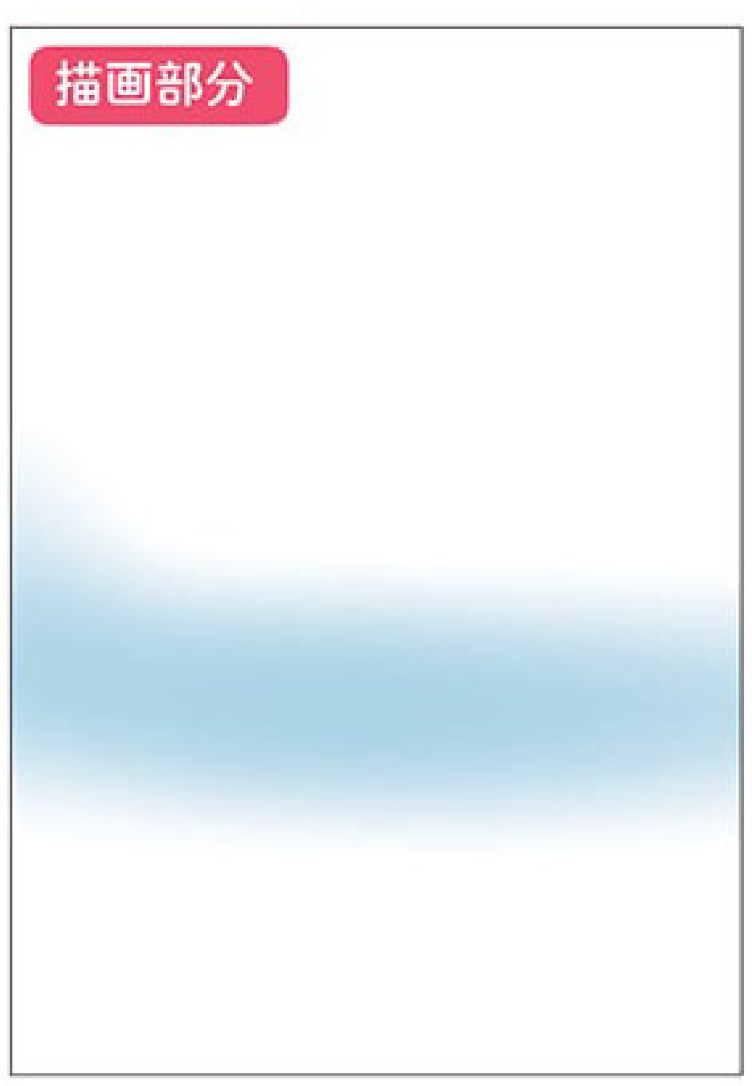
ツール：[柔らか]

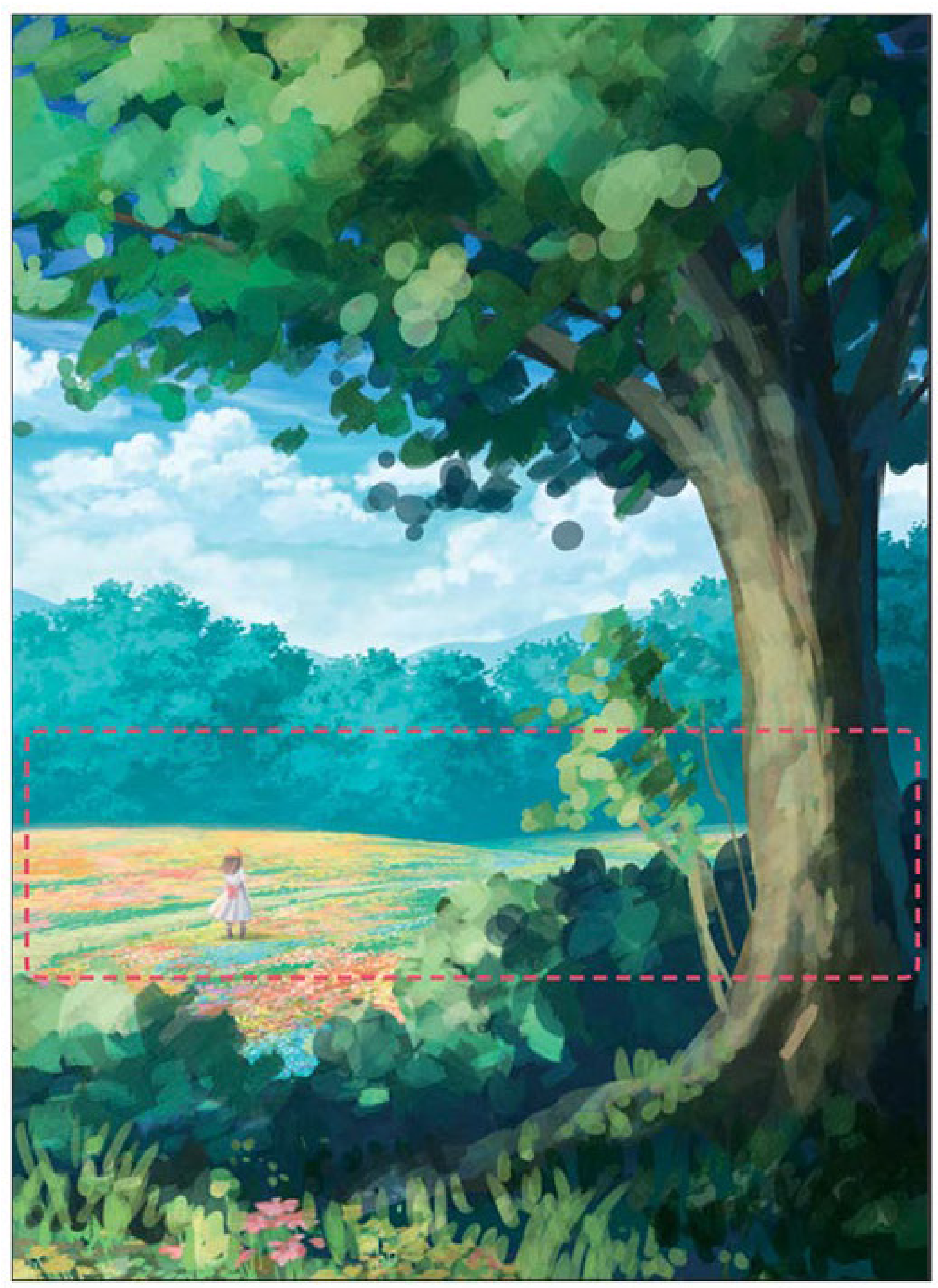
05 遠近感を出す

花畑の奥の辺りに遠近感を追加します。
[ソフトライト] モードのレイヤーを作成し [柔らか] を使って水色を描画し、青みと明るさを追加します。
描画後、レイヤー不透明度を70%にして濃度を下げています。
遠くなるほど、空の色が混ざっていくイメージです。

水色
R =140
G =200
B =232

ツール：[柔らか]

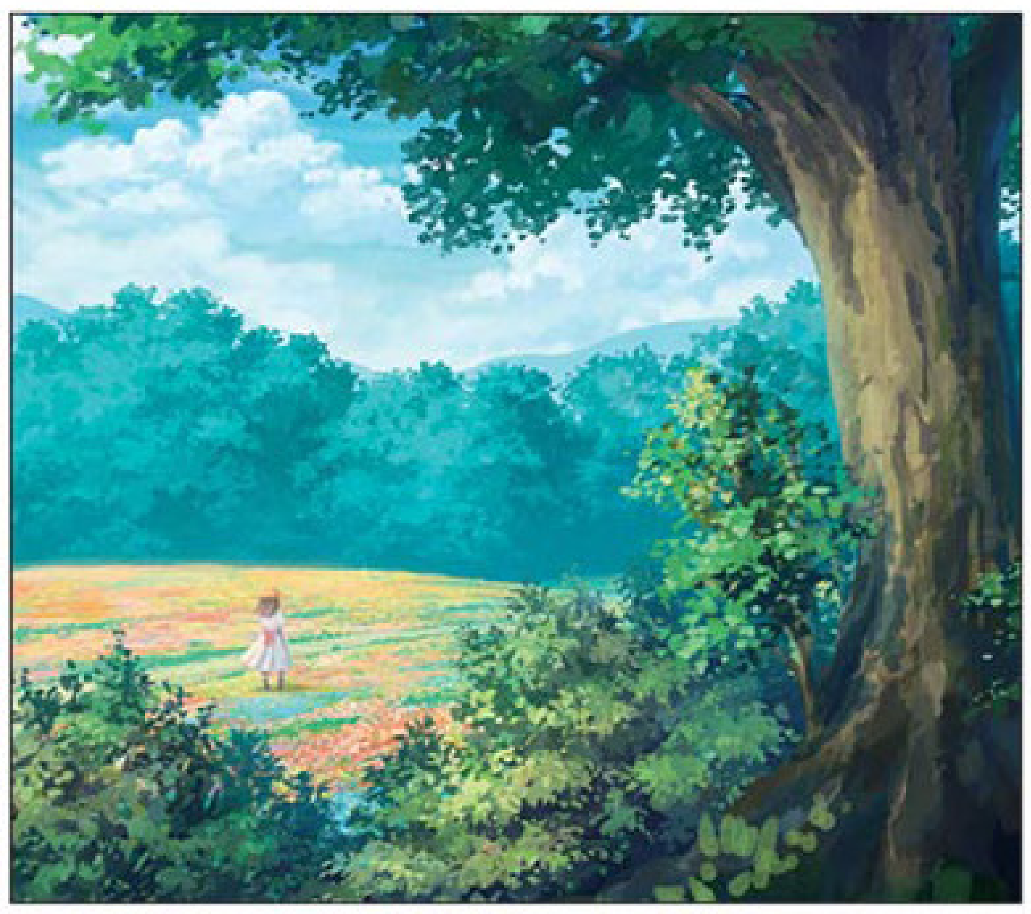




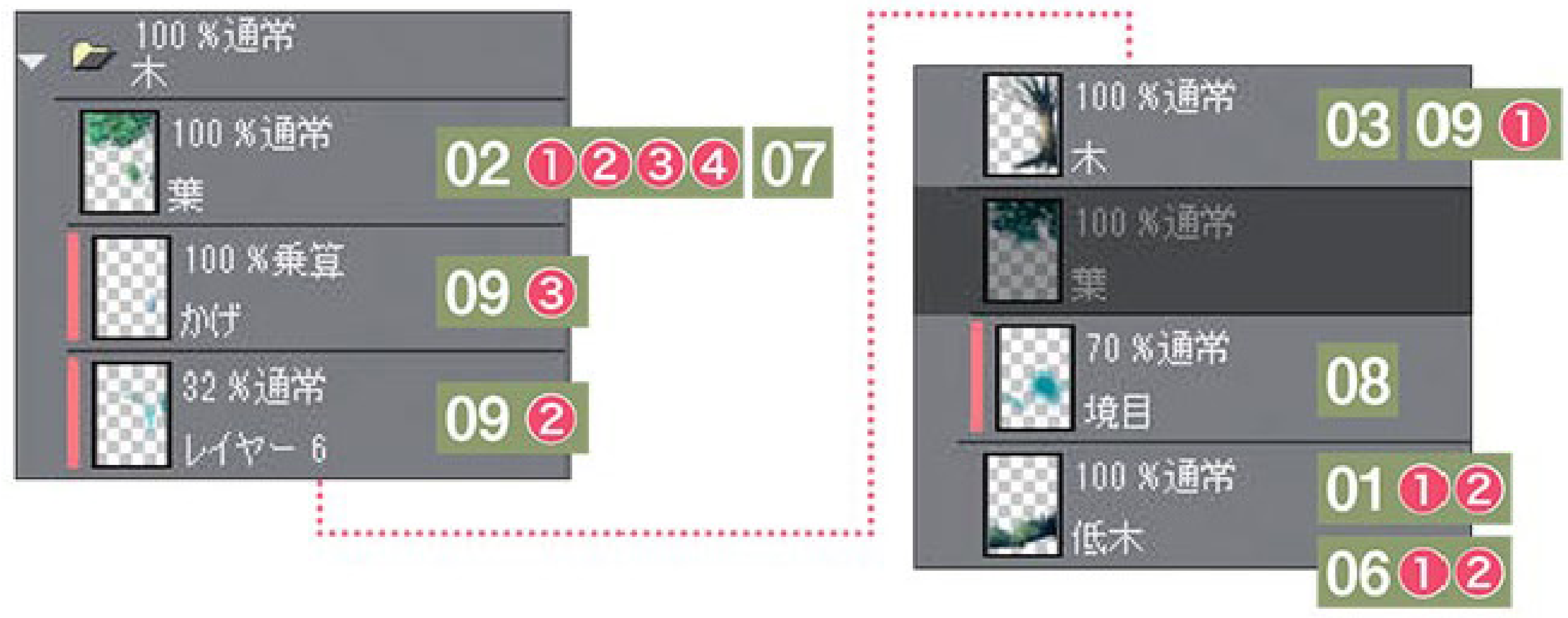
レイヤー名：レイヤー５／［ソフトライト］／不透明度 70%

木を描く

「木」フォルダーに手前の木や低木のレイヤーをまとめて描いていきます。



レイヤー構成



01 低木を描く

まずは「低木」から描き進めます。カスタムブラシ［12r］のブラシ不透明度を80%にして描いています。

❶葉１ R =38 G =70 B =73

❷葉２ R =162 G =226 B =117

❷葉３ R =121 G =195 B =142

❷葉４ R =113 G =152 B =100

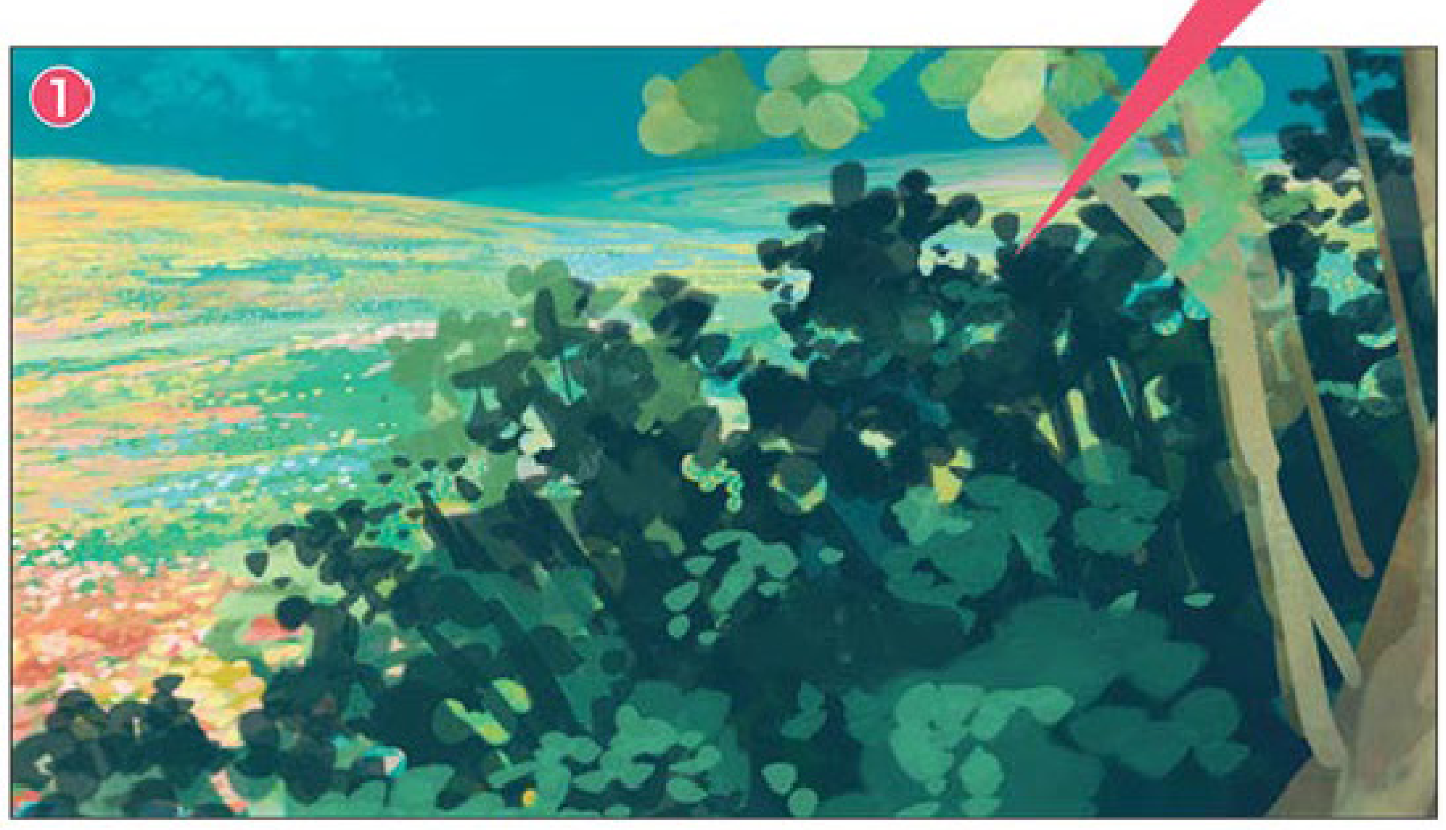
ツール：［12r］

❶全体のシルエットを意識して描いていきます。葉の範囲を塗り潰してしまうのではなく、ところどころにすき間を作り、奥が抜けて見えるようにすると、葉のカタマリの重い印象がやわらぎます。

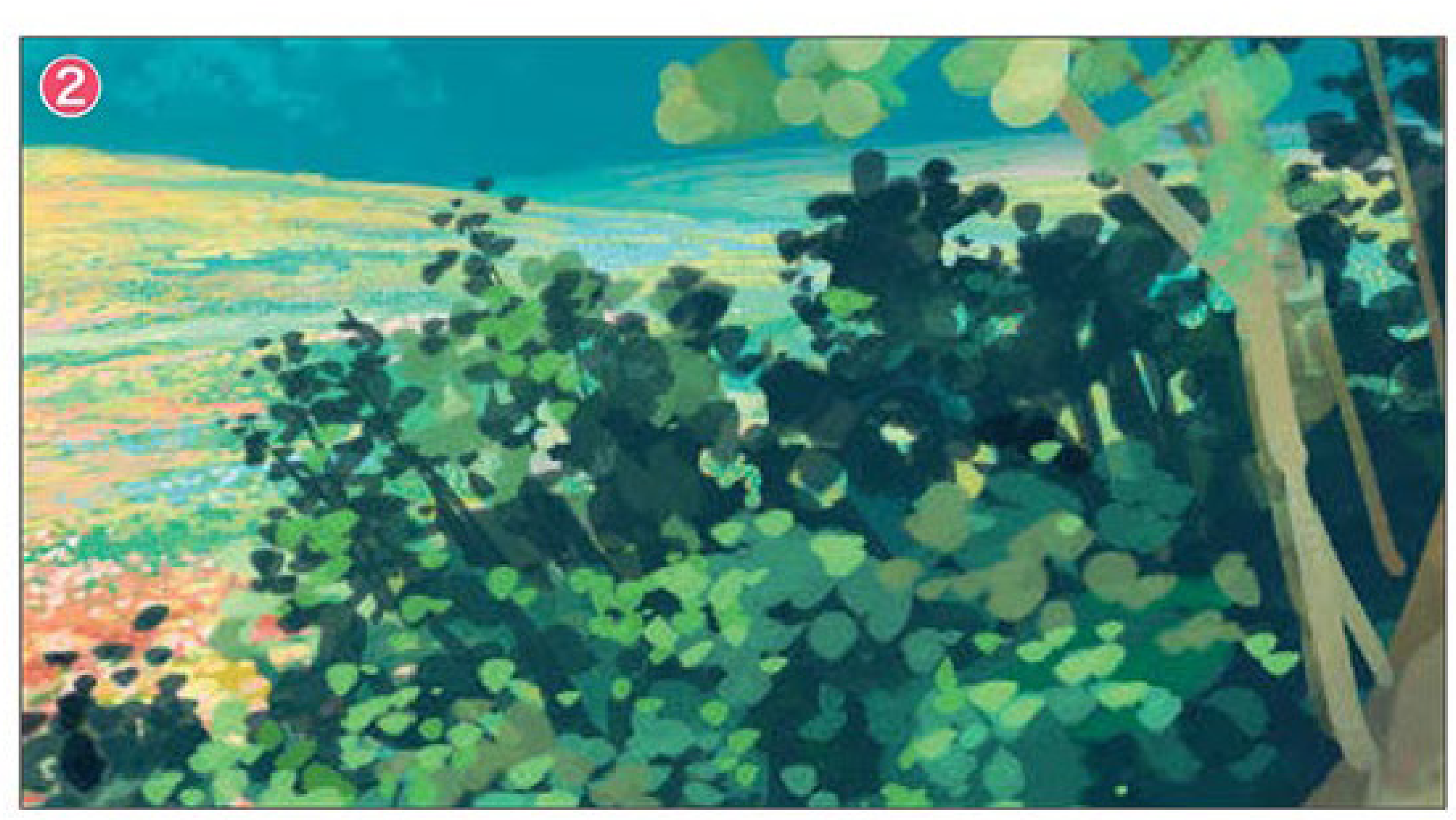
❷明るい緑を描画色にして［12r］を使い、照り返しで明るい色になった部分の葉を描き足します。



重い印象にならないよう抜けの部分を作ります。



レイヤー名：低木



レイヤー名：低木

02 手前の木を描く1

❶低木と同じく、[12r] で手前の木の葉のシルエットを整えます。

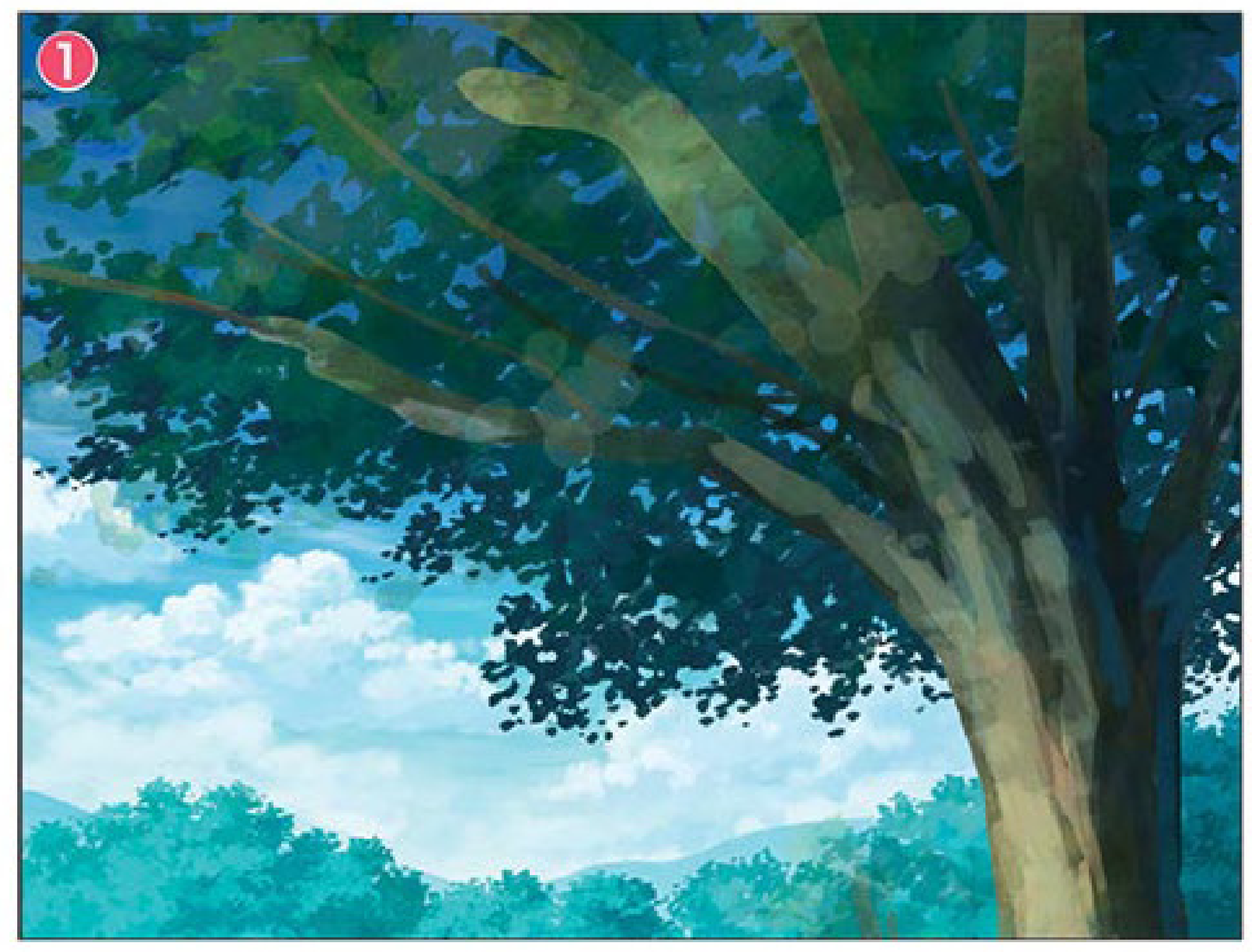
❷[12r] で葉を描き足します。描画色はカラーラフから[スポイト] (Alt) で拾います。

❸[消しゴム] ツール→ [硬め] で描画をところどころ消し、すき間を作ります。

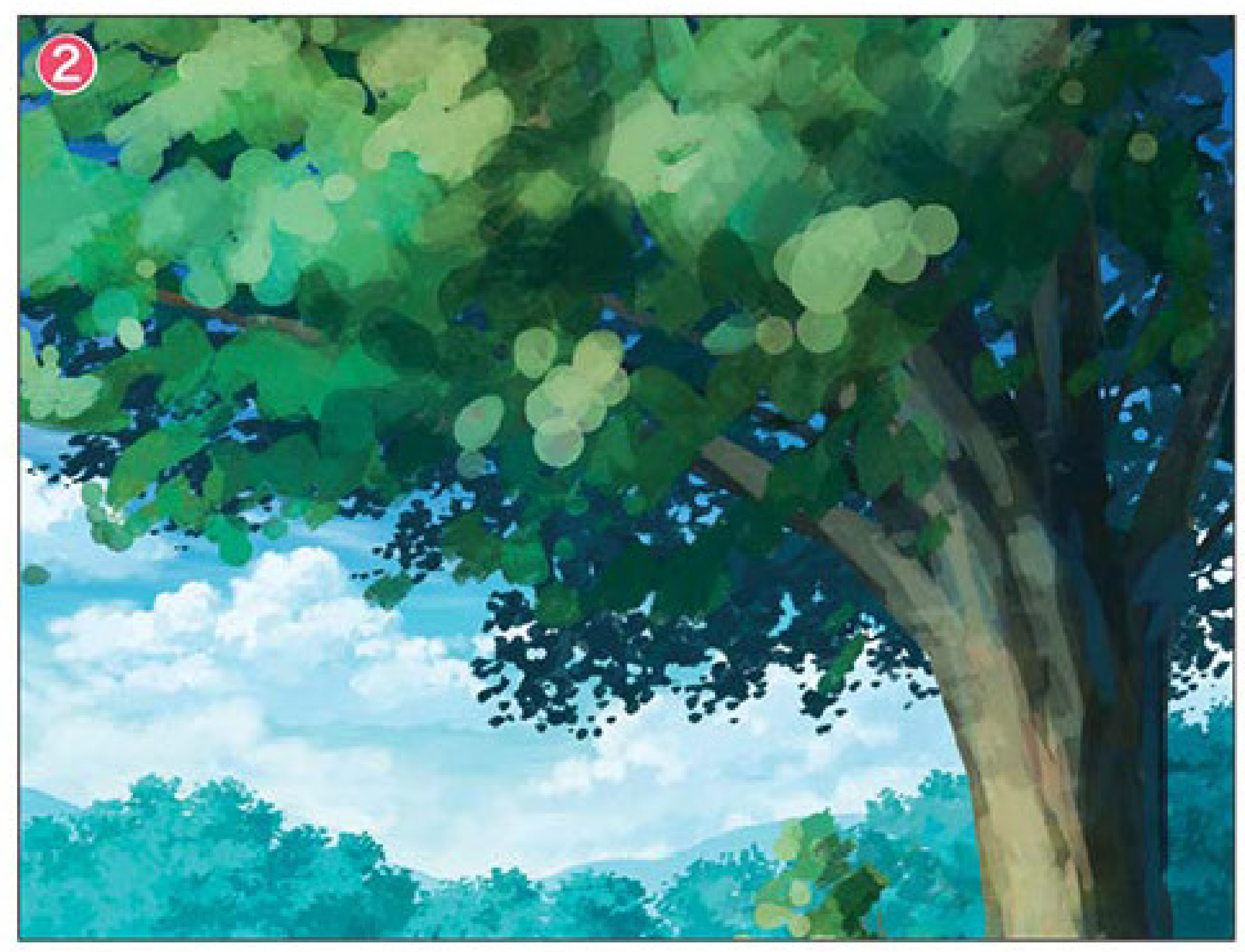
❹彩度が高めの緑などを描画色にしながら、[12r] で葉を描き足します。

❶葉1 R =19 G =55 B =71	❷葉2 R =160 G =206 B =150	❷葉3 R =156 G =191 B =127
❷葉4 R =31 G =67 B =55	❹葉5 R =110 G =188 B =141	❹葉6 R =62 G =152 B =99
❹葉7 R =139 G =171 B =80	❹葉8 R =160 G =183 B =113	

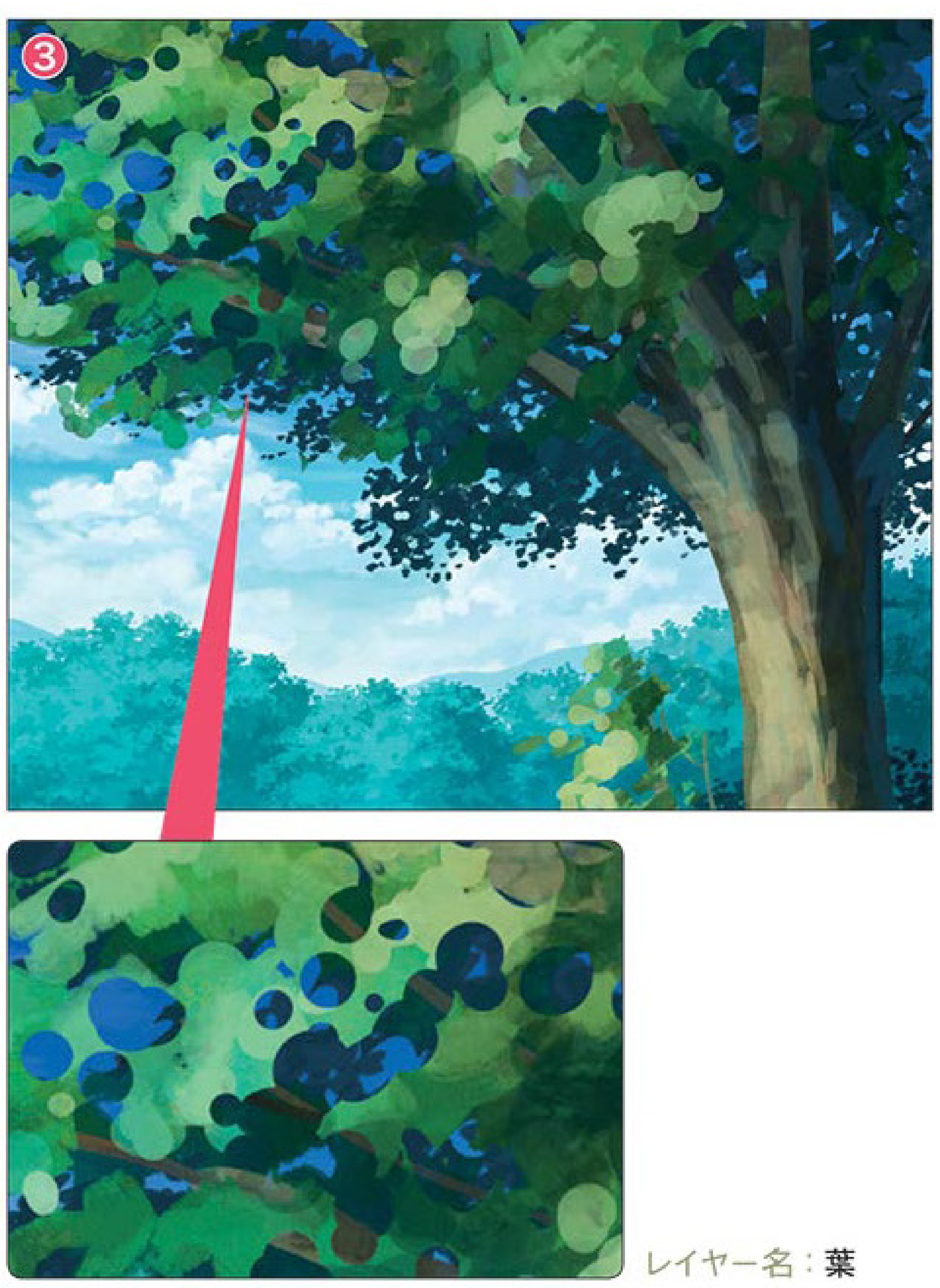
ツール：❶❷❹ [12r] ／ ❸ [硬め]



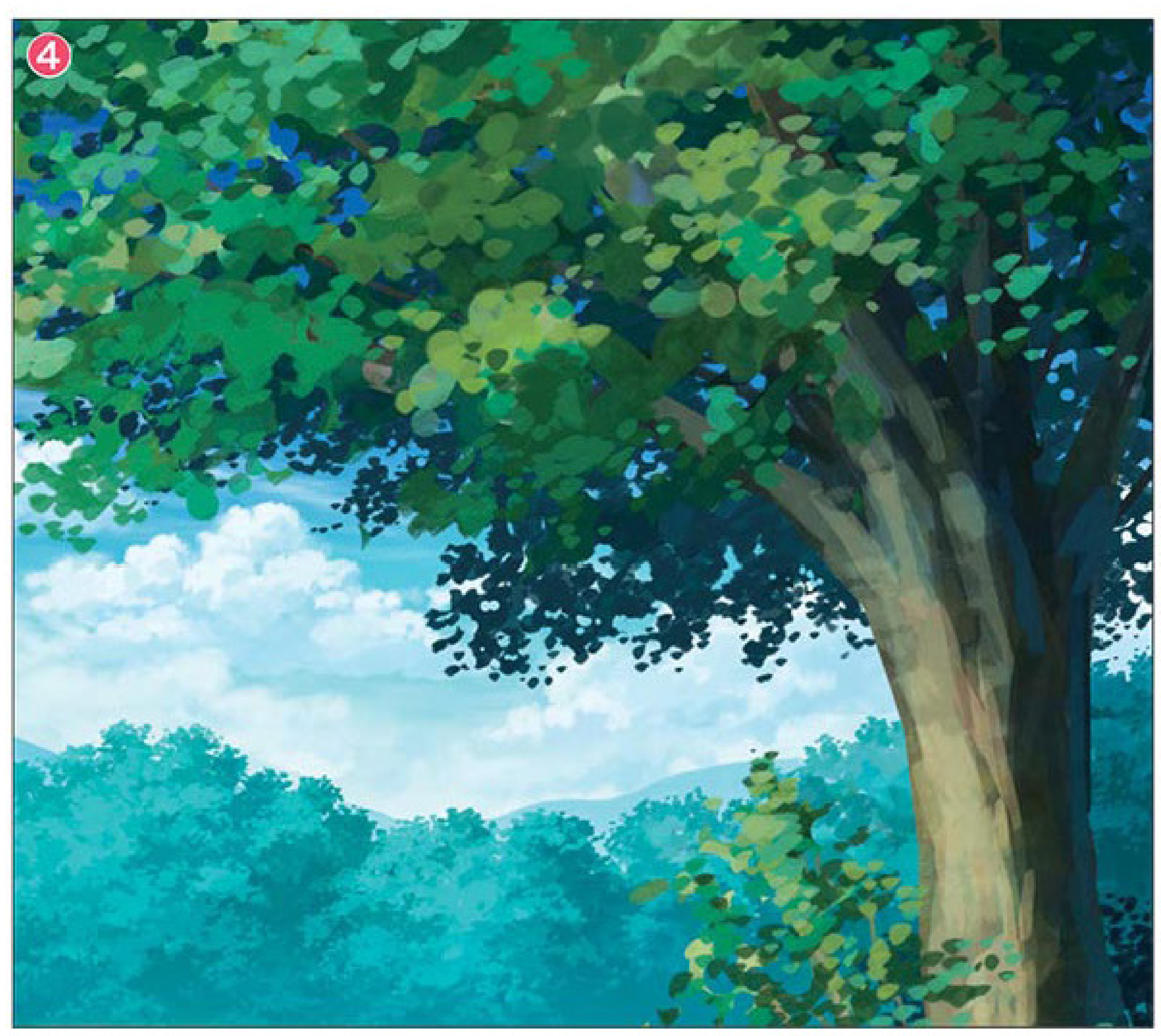
レイヤー名：葉



レイヤー名：葉



レイヤー名：葉



レイヤー名：葉

03 手前の木を描く2

[筆] ツール→ [厚塗り] → [油彩平筆] で、木の幹を描き込みました。

木1
R =42
G =64
B =45

木2
R =138
G =130
B =95

木3
R =105
G =116
B =94

木4
R =157
G =159
B =117

木5
R =178
G =178
B =130

ツール：[油彩平筆]



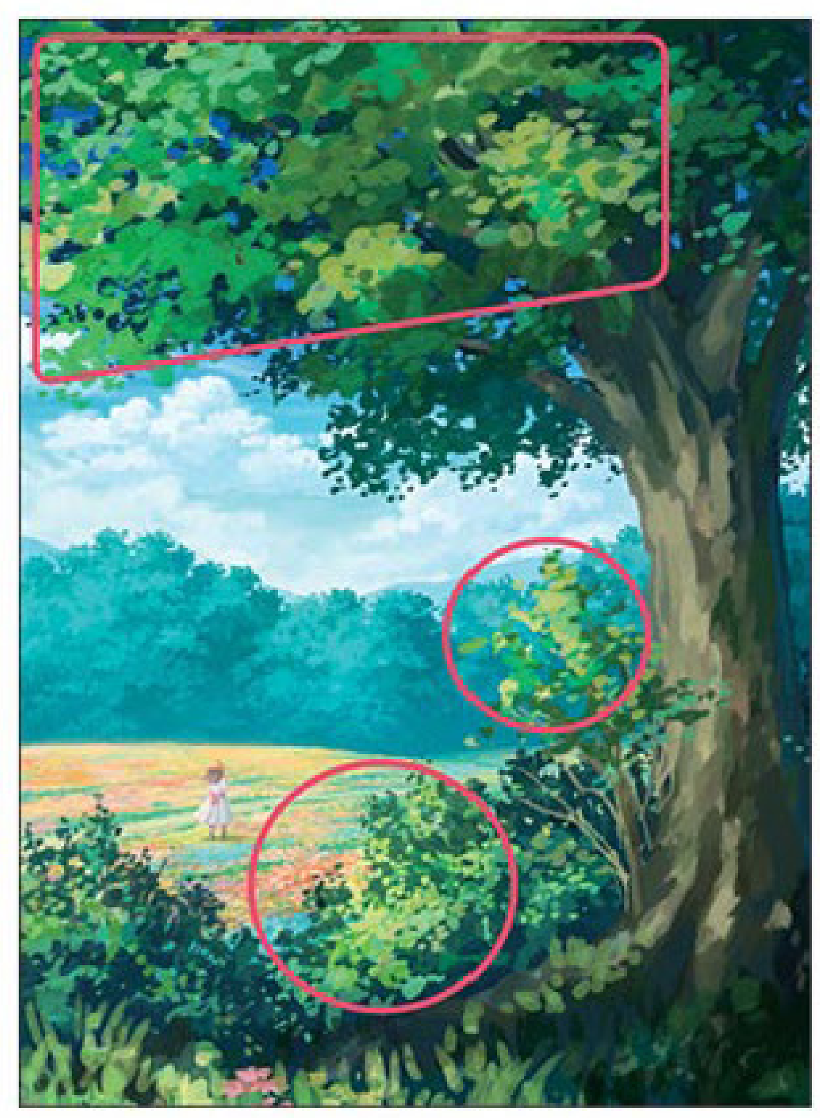
レイヤー名：木

04 明るさを足す

「低木」レイヤーと「葉」レイヤーの上に、それぞれ [オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し [下のレイヤーでクリッピング]、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で、明るい色を乗せ、明るさを補強します。
描画後、[オーバーレイ] レイヤーは [下のレイヤーと結合] し、それぞれのレイヤーと結合します。

明るい色
R =255
G =241
B =140

ツール：[柔らか]



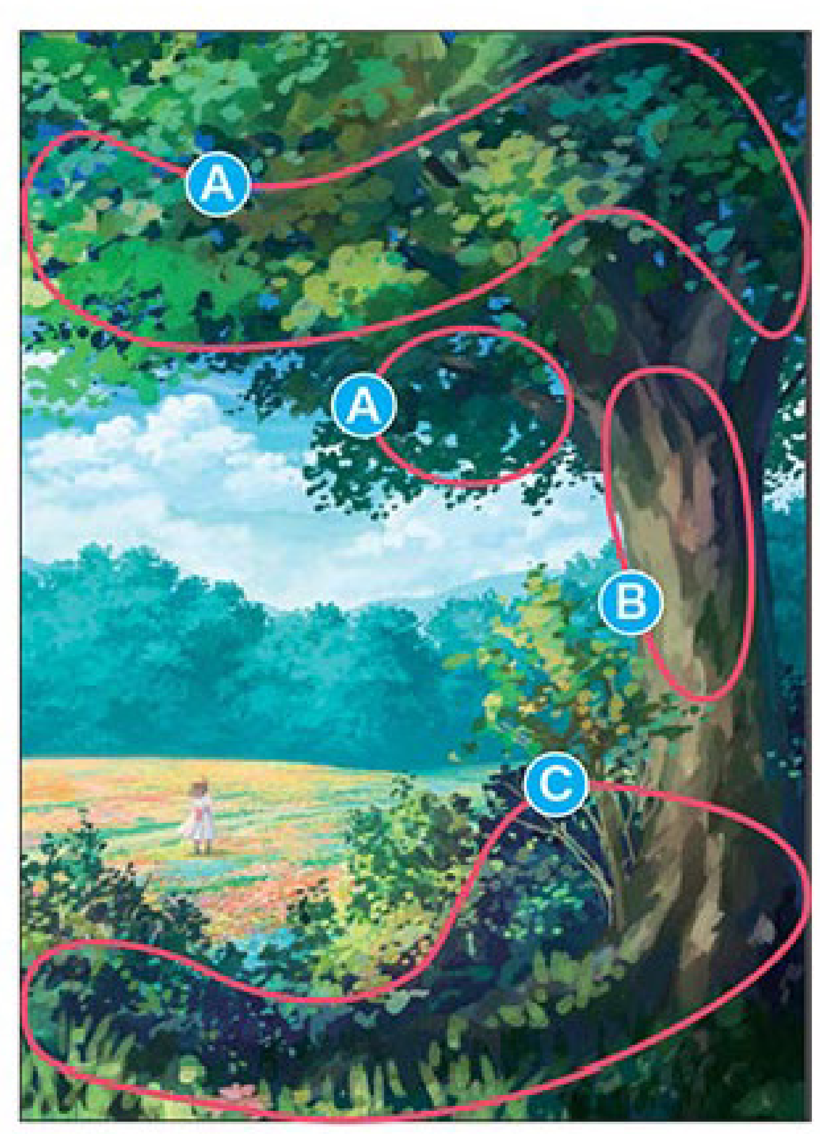


05 色味を足す

色味を足します。「葉」(手前の木の葉)「木」「低木」の上に [オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し [下のレイヤーでクリッピング]、紫系と赤系の色を [柔らか] で乗せます。
この [オーバーレイ] レイヤーも工程04と同じように [下のレイヤーと結合] し、それぞれのレイヤーと結合します。

紫
R =78
G =66
B =163

赤
R =214
G =56
B =105



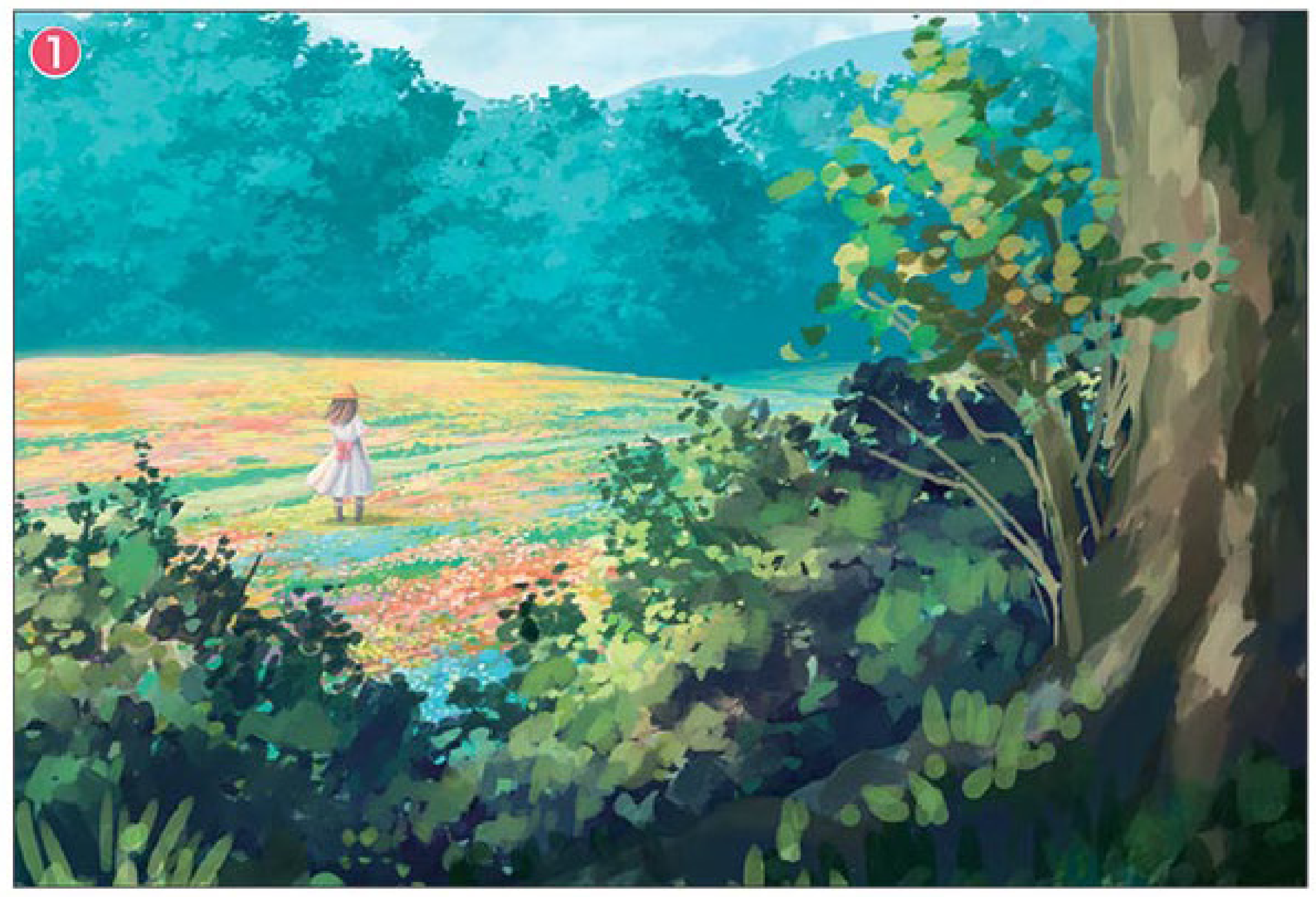


06 低木の細部を描く

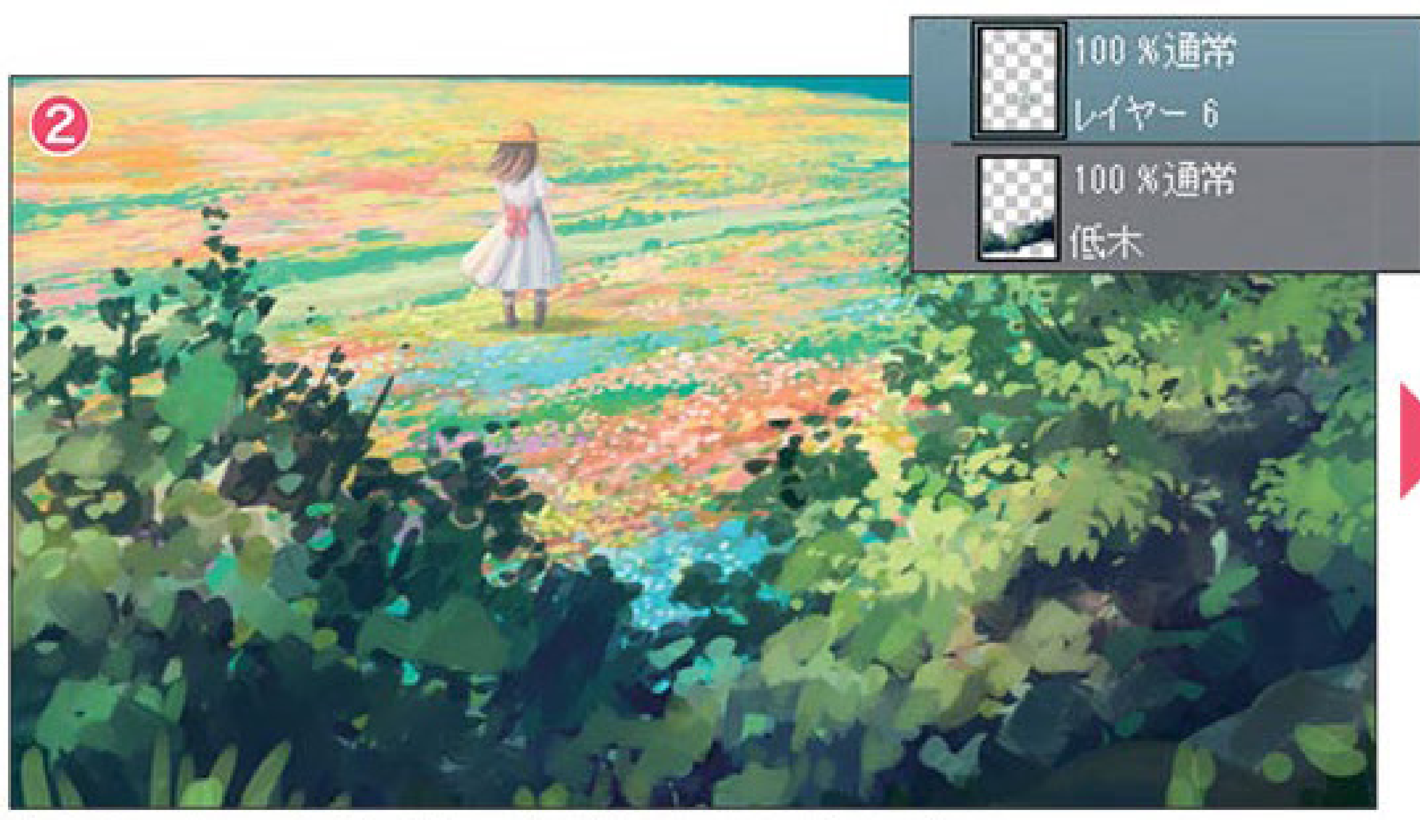
「低木」レイヤーの木の細部を描きます。

❶まずは周りから色を[スポイト](Alt)で拾いながら大まかに描きます。すでに塗った色と混ぜてなじませながら塗るため、[筆]ツール→[厚塗り]→[油彩平筆]を使っています。

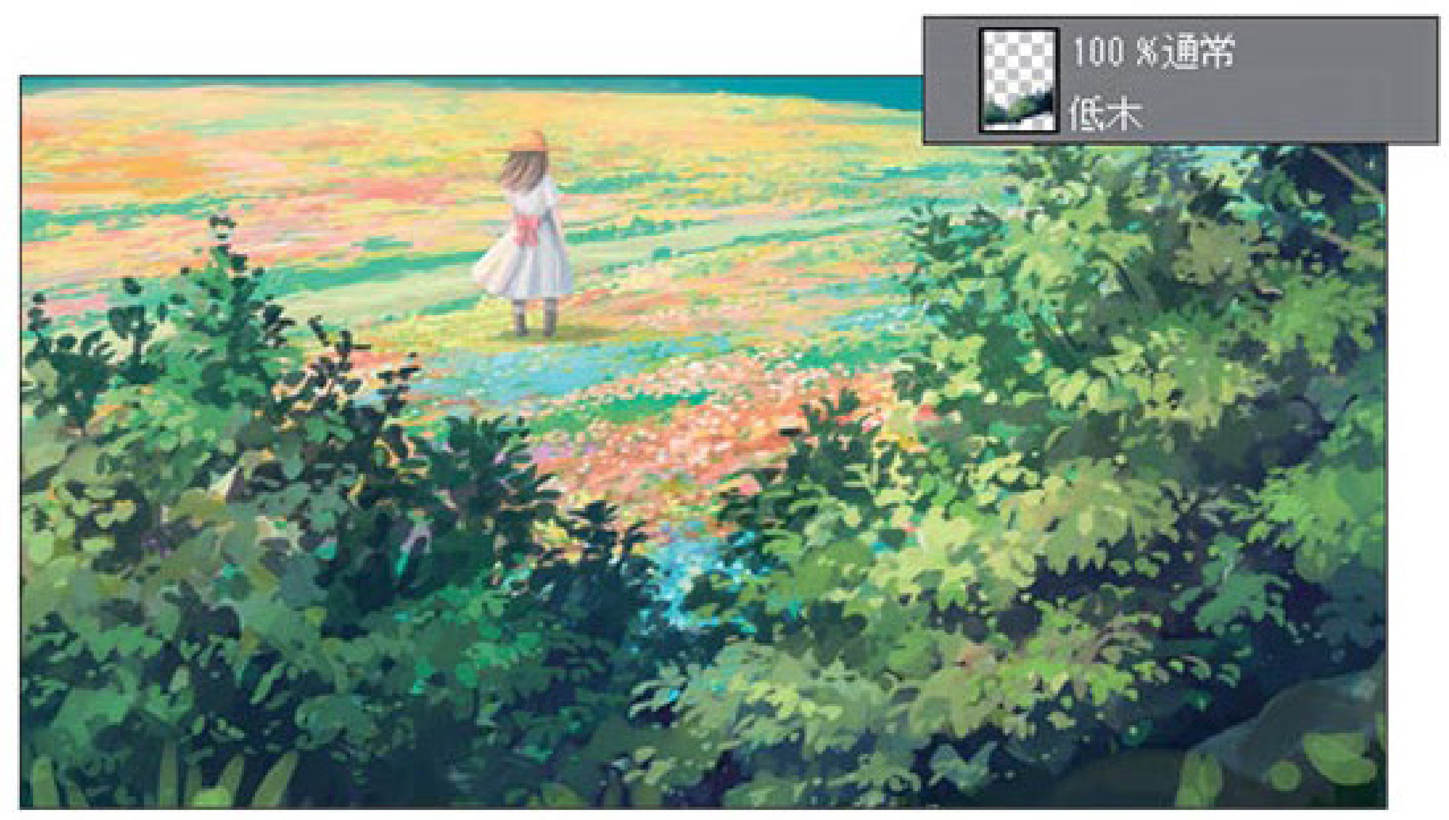
❷「低木」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、ブラシ不透明度を80%にした[12r]を使って葉を描き足していきます。1枚ずつ葉を描くのではなく、葉のまとまりの先端やシルエットを描きます。描けたら[下のレイヤーと結合]で結合しています。



レイヤー名:低木



新規レイヤーを作成して加筆したほうが失敗したときの修正が楽です。しかし、レイヤーが増え過ぎると管理が難しくなるので、加筆がうまくいったら結合してしまいます。



レイヤー名:低木

❶❷葉1
R =222
G =237
B =140

❶❷葉2
R =116
G =154
B =88

❶❷葉3
R =35
G =55
B =66

ツール:❶[油彩平筆]/❷[12r]

07 手前の木の葉を描き込む

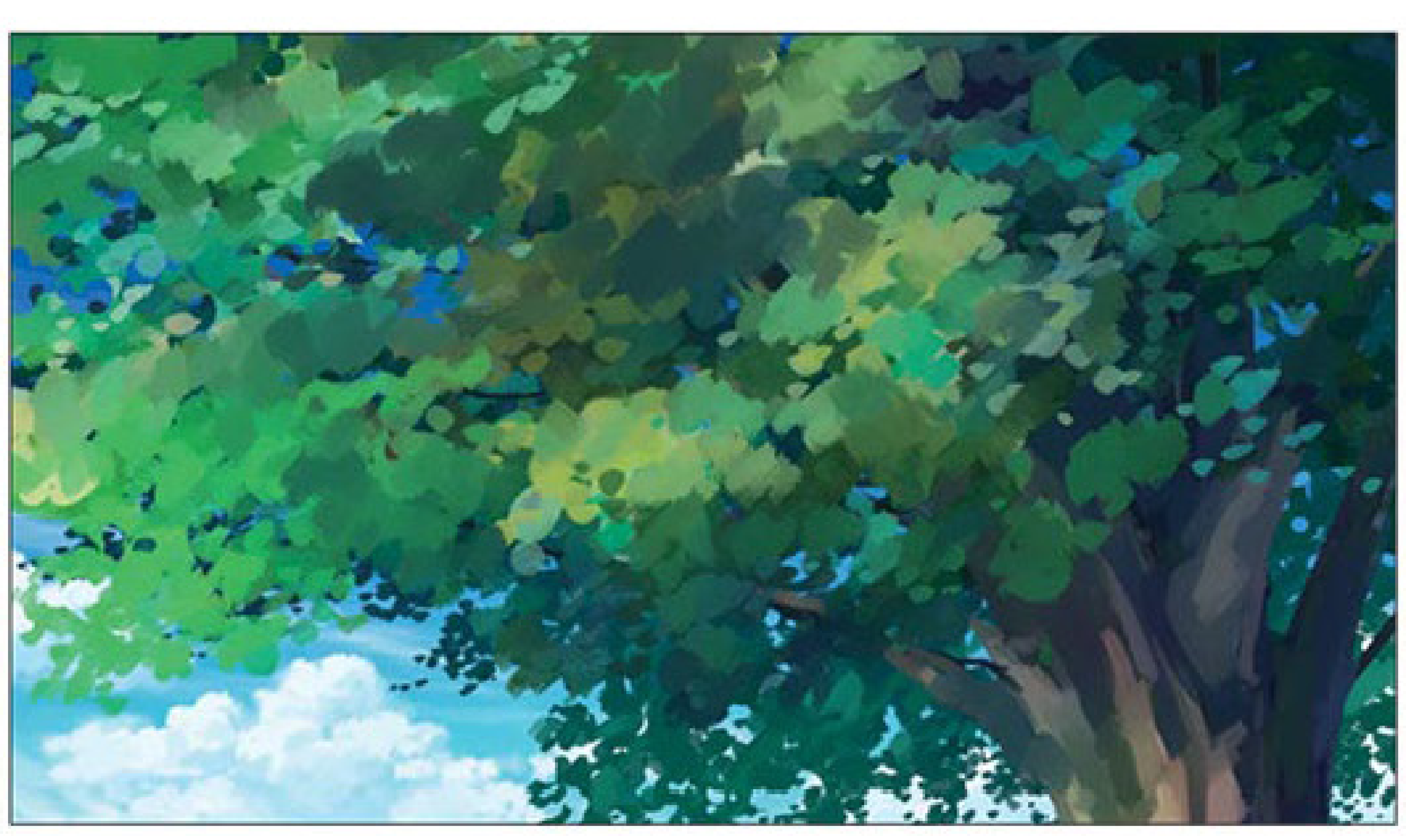
手前の木の葉も[12r]で細かく描き込みます。手順は工程06と同じですが、葉の色は空の青が混ざったような、青みがかった緑にします。

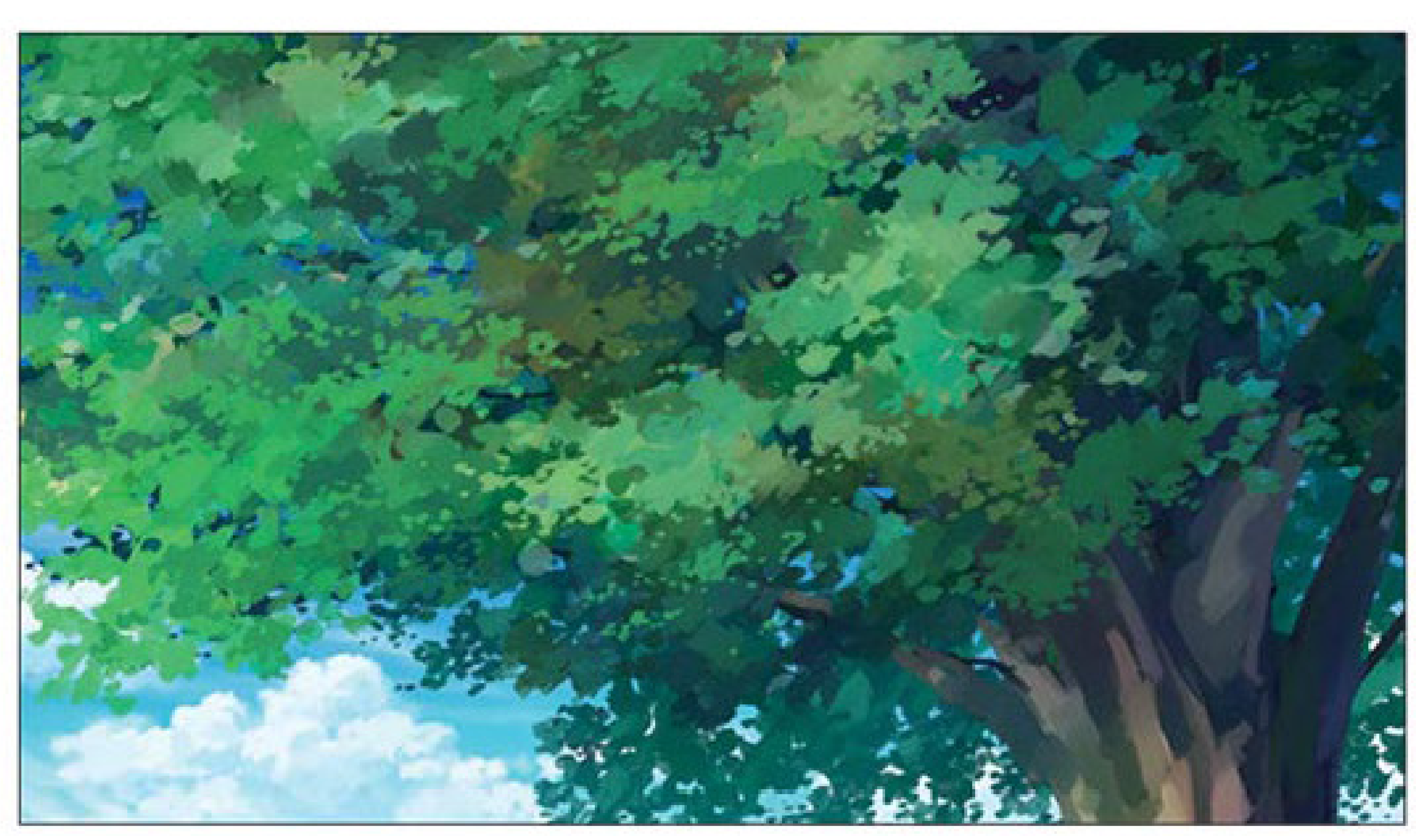
葉1
R =116
G =207
B =100

葉2
R =146
G =199
B =189

葉3
R =37
G =96
B =87

ツール:[油彩平筆]/[12r]





レイヤー名:葉

08 手前の木と低木の境目をわかりやすくする

木と低木の境目がわかりにくくなってしまったので、「低木」の上に新規レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で青緑系の色を乗せ、重なりが分かりやすいように調整します。

青緑
R =48
G =136
B =157

ツール：［柔らか］



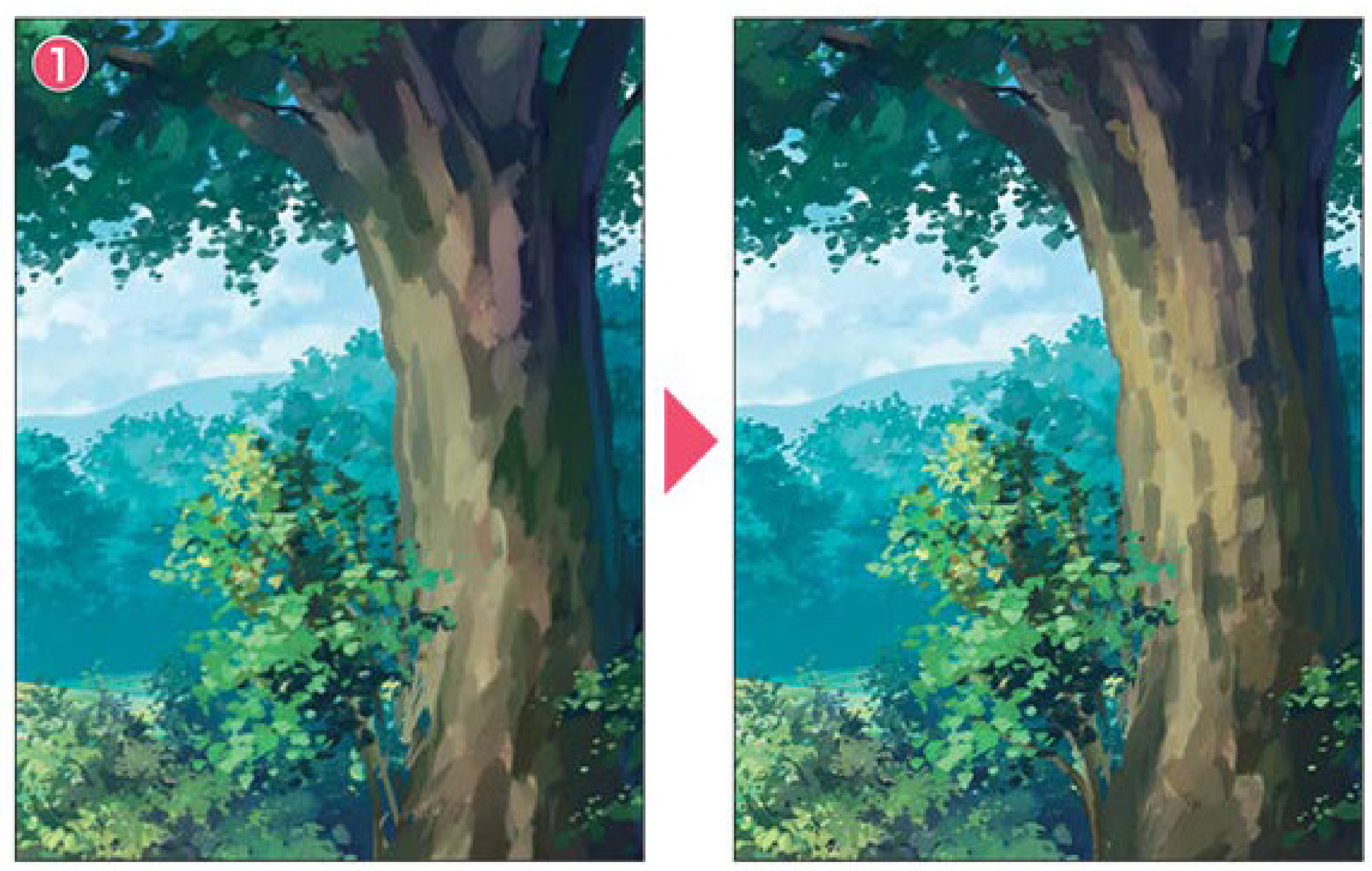
レイヤー名：境目／不透明度 70%

09 手前の木を加筆する

❶［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で木の幹を描き込みます。

❷奥の景色から浮かないように、幹のフチにうっすら奥の森や空の色のような寒色を［柔らか］で乗せます。濃くなりすぎないよう、不透明度を下げています。

❸［乗算］モードのレイヤーを作成し、［油彩平筆］で脇から伸びた枝葉の影を描きます。



レイヤー名：木



レイヤー名：レイヤー6／不透明度 32%



レイヤー名：かげ／［乗算］

❶幹1
R =194
G =183
B =110

❶幹2
R =170
G =162
B =114

❶幹3
R =97
G =106
B =81

❷寒色
R =126
G =229
B =225

❸影
R =126
G =166
B =220

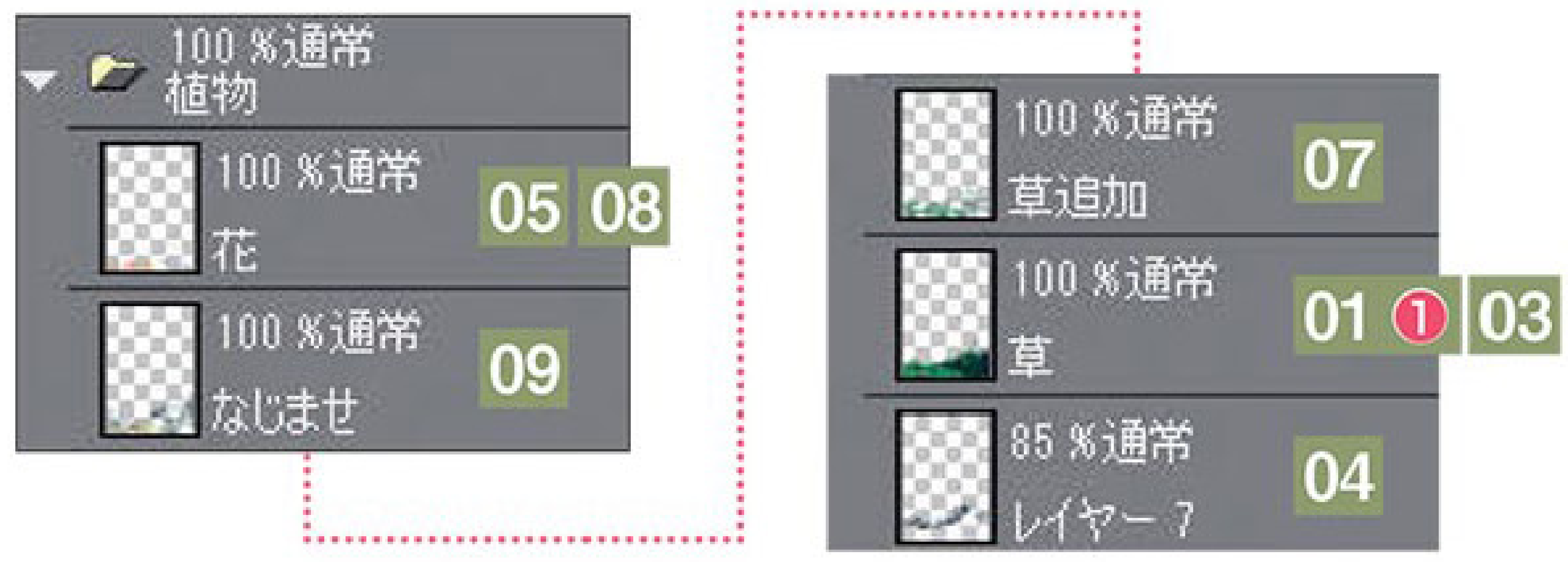
ツール：❶❸［油彩平筆］／❷［柔らか］

手前の草花を描く

手前の草花は、さまざまな形の植物が密集しているように描きます。



レイヤー構成



01 手前の植物を描く

❶手前の植物を描いていきます。カラーラフの色を［スポイト］(Alt) で拾いながら、［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］でざっくり塗ります。

❷「草」レイヤーの上に新規レイヤーを作り、［油彩平筆］で加筆していきます。大まかに草の形や色を決めます。右側の木の下は影の中なので暗く、左側は日が当たる部分なので明るく描いています。

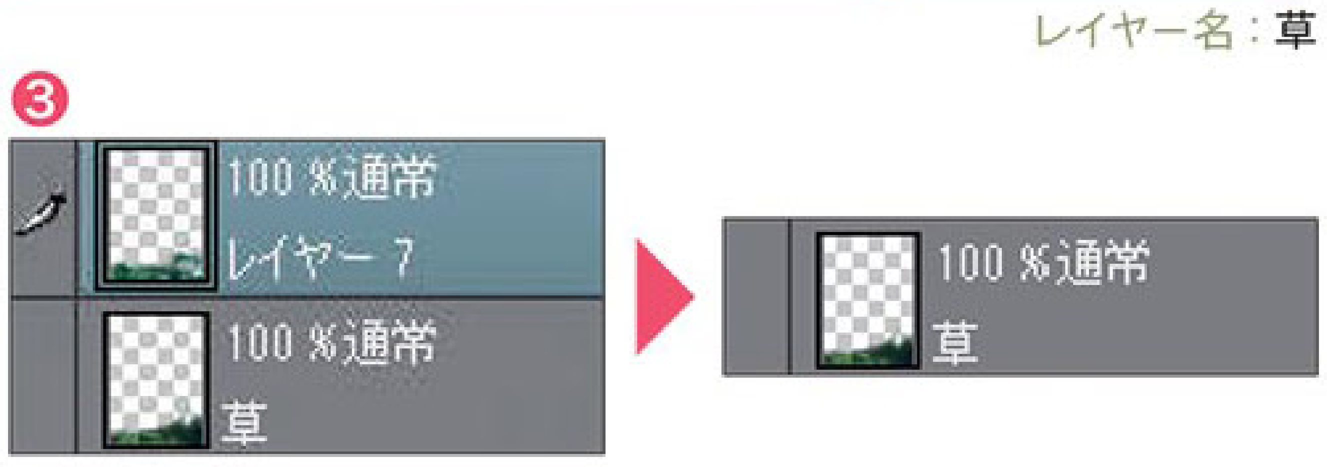
❸加筆後、工程❷で作ったレイヤーを「草」レイヤーと結合します。



レイヤー名：草



レイヤー名：草



❶草1　R =151　G =188　B =98

❶草2　R =92　G =136　B =83

❶草3　R =48　G =80　B =55

❷草4　R =104　G =153　B =79

❷草5　R =73　G =153　B =79

❷草6　R =41　G =85　B =64

ツール：［油彩平筆］

02 明暗を加える

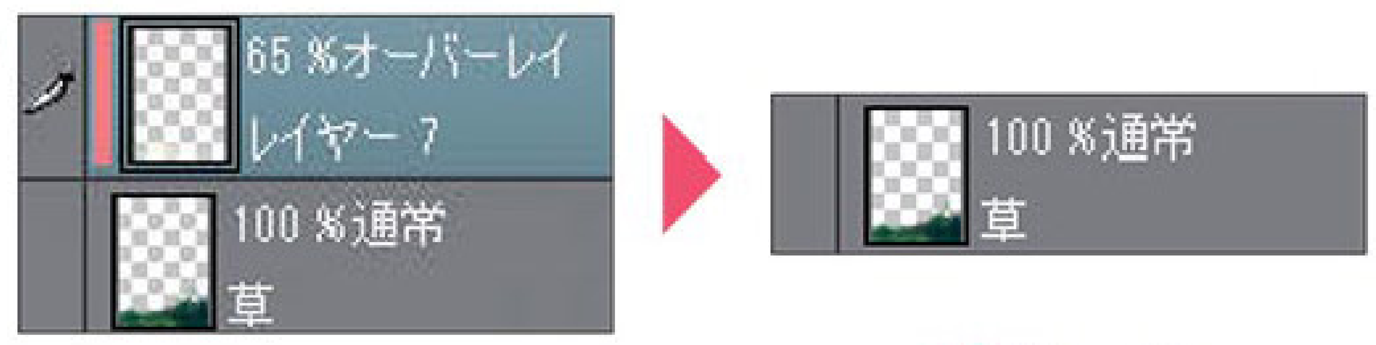
❶「草」レイヤーの上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］、［油彩平筆］で明るい色を塗って部分的に明るくします。濃度はレイヤー不透明度を65％に下げて調整します。

❷工程❶のレイヤーを、「草」レイヤーと結合します。

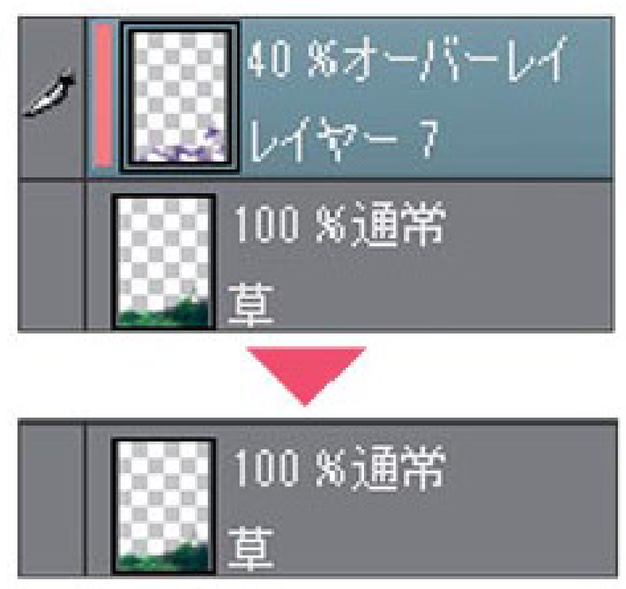
❸さらに「草」レイヤーの上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］、［油彩平筆］で紫を塗って部分的に暗くします。濃度はレイヤー不透明度を40％に下げて調整します。

❹工程❸のレイヤーを、「草」レイヤーと結合します。

❶


❷


❸


❹


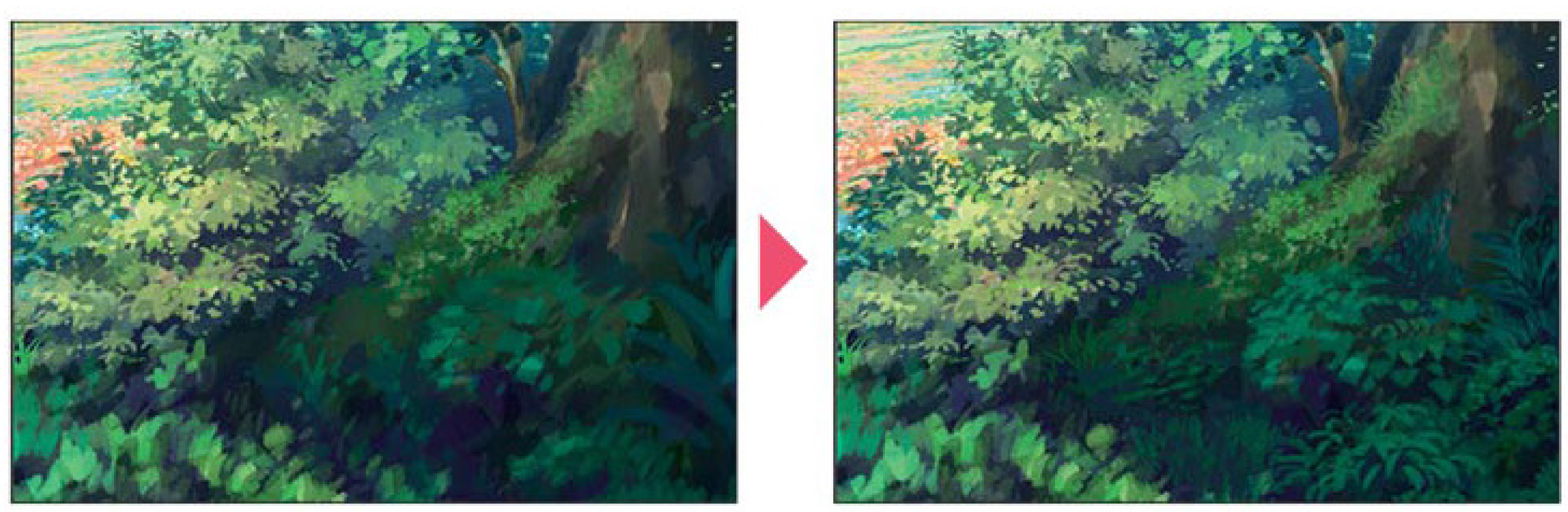
❶明るい色
R =255
G =253
B =223

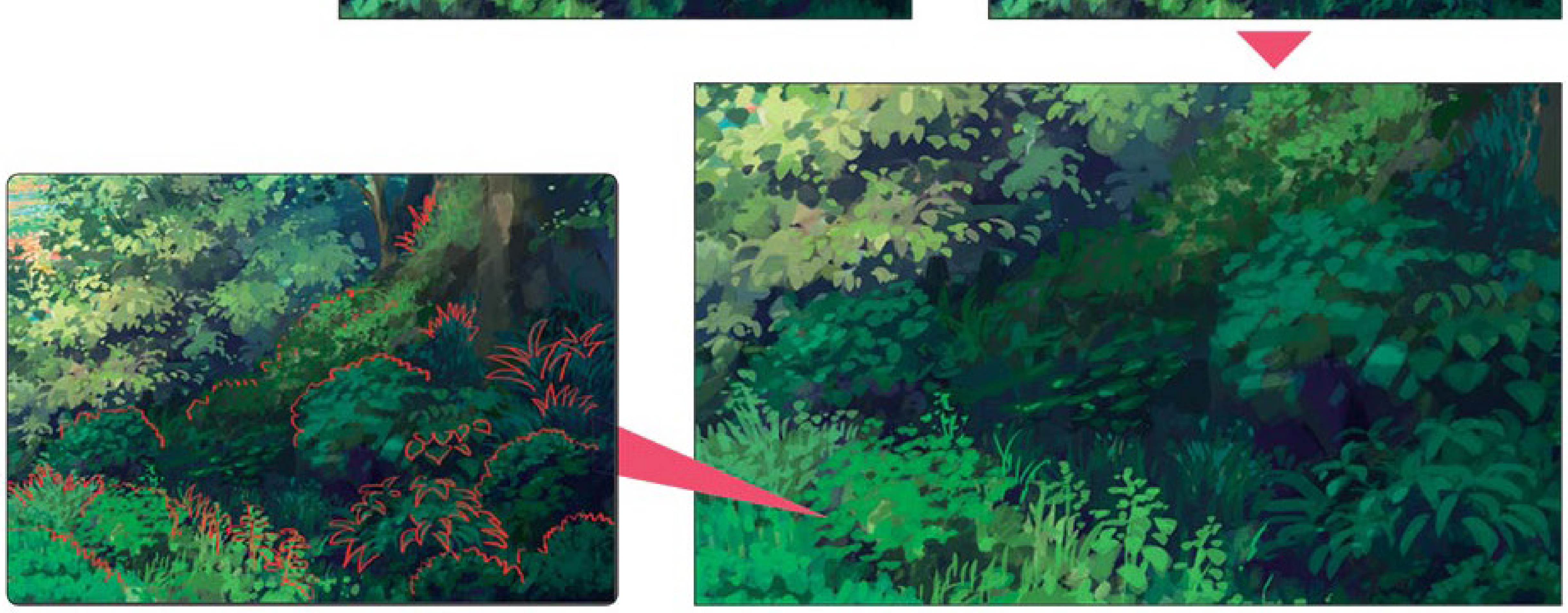
❷紫
R =69
G =32
B =131

ツール：［油彩平筆］

03 草を加筆する

ブラシ不透明度を70％にした［12r］で草を加筆していきます。草のまとまりのシルエットを考えながら、葉先の部分を描いていくイメージです。





丸い形、とがった形、大きめ／小さめの葉など、単調にならないようにします。

レイヤー名：草

草1	草2	草3	草4	草5
R =225	R =109	R =154	R =35	R =32
G =238	G =194	G =194	G =185	G =117
B =143	B =87	B =87	B =92	B =87

ツール：［12r］

04 手前の草と低木の境界を暗くする

全体を見た時、手前の草が奥の低木とつながって見えたので、草の奥に暗い色を塗って、草と低木の境界を暗くします。「草」レイヤーの下にレイヤーを作り、低木の暗い部分の色を［スポイト］（Alt）して塗ります。

影
R =26
G =45
B =58

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：レイヤー7／不透明度85%

05 近景の花を描く

新規レイヤー「花」を作り、［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で花をざっくりと追加します。

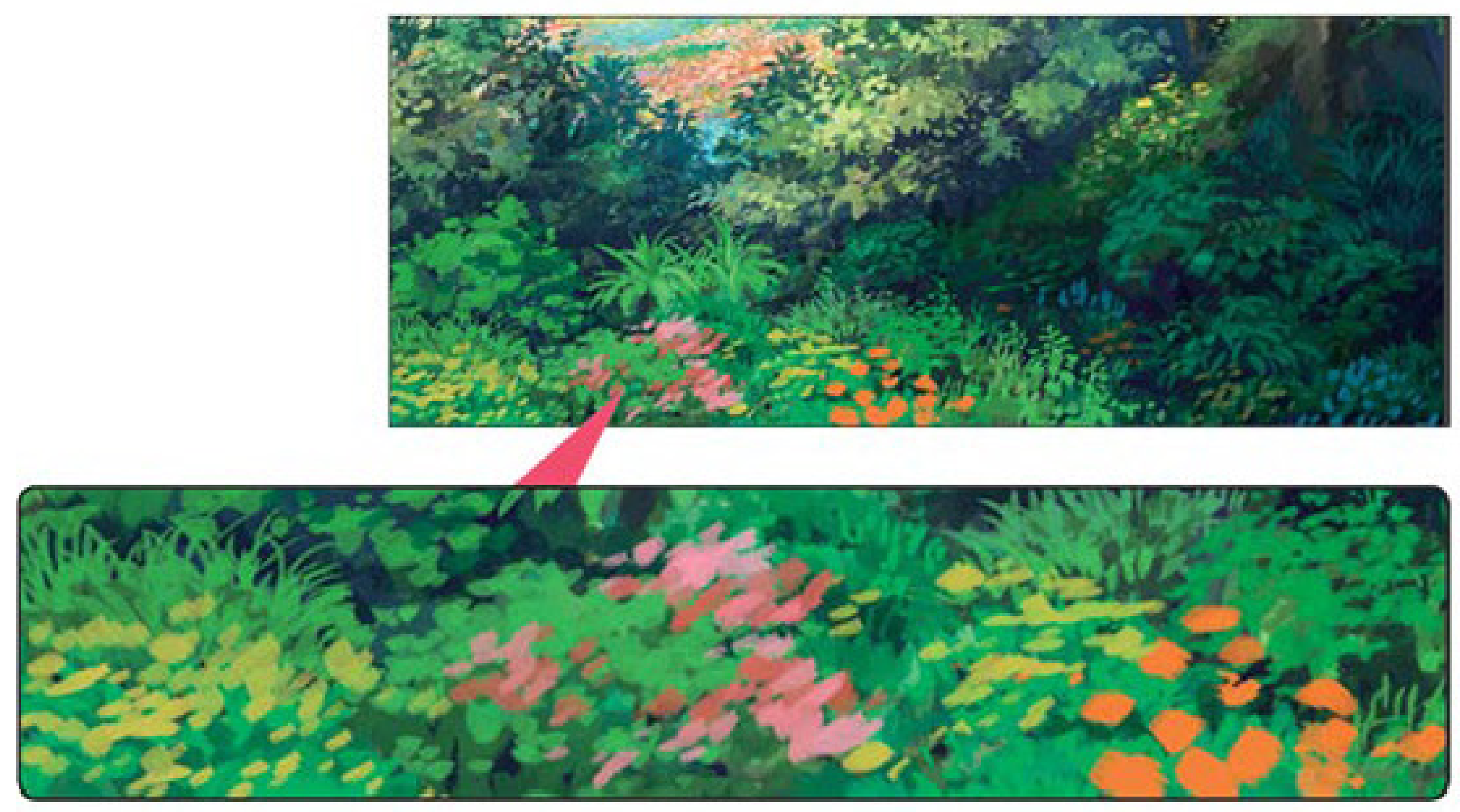
黄
R =255
G =228
B =53

ピンク
R =227
G =161
B =178

赤
R =186
G =104
B =83

オレンジ
R =234
G =132
B =41

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：花

06 明暗を追加する

コントラストが弱いように感じたため、［オーバーレイ］モードと［乗算］モードのレイヤーで、もう一度明暗を追加します。

❶「草」レイヤーの上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］、［油彩平筆］で明るい色を塗って部分的に明るくします。濃度はレイヤー不透明度を51％に下げて調整します。

❷「草」レイヤーの上に［乗算］モードのレイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］、描画色を寒色にして［油彩平筆］で塗り暗い部分を作ります。

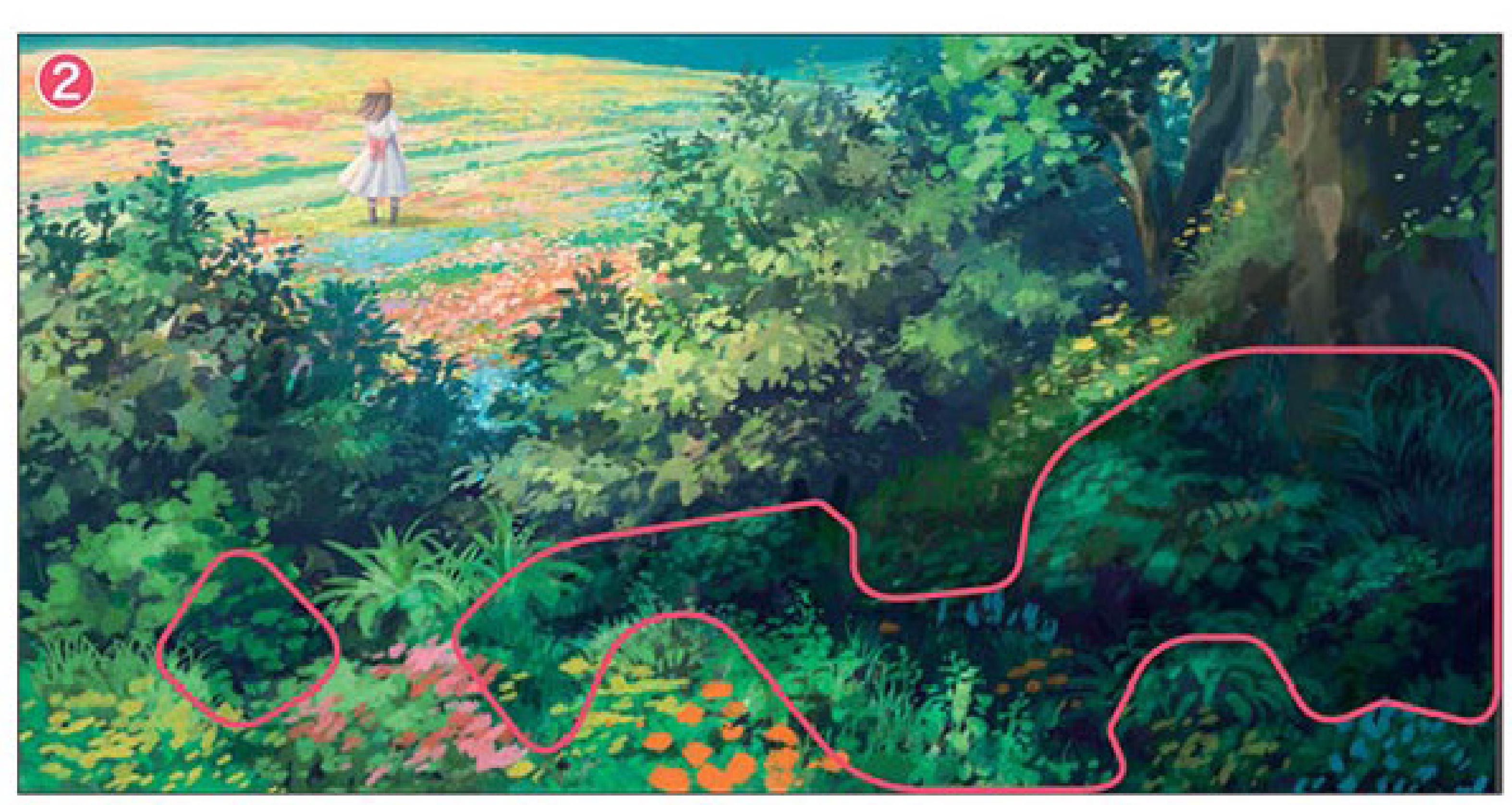


❶明るい色
R =255
G =253
B =223

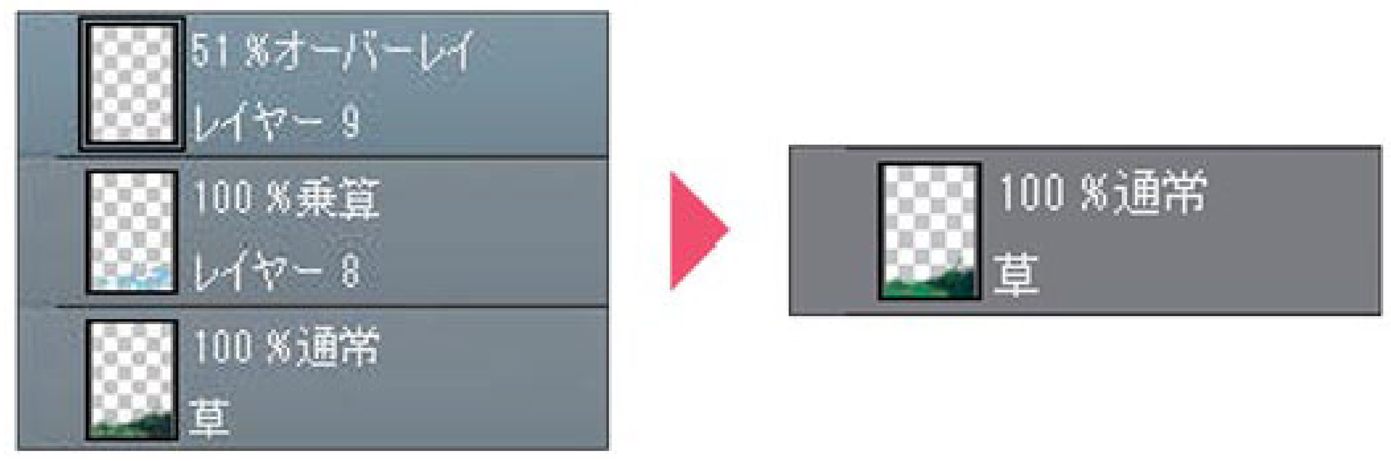
❷乗算の色
R =189
G =227
B =249

ツール：［油彩平筆］



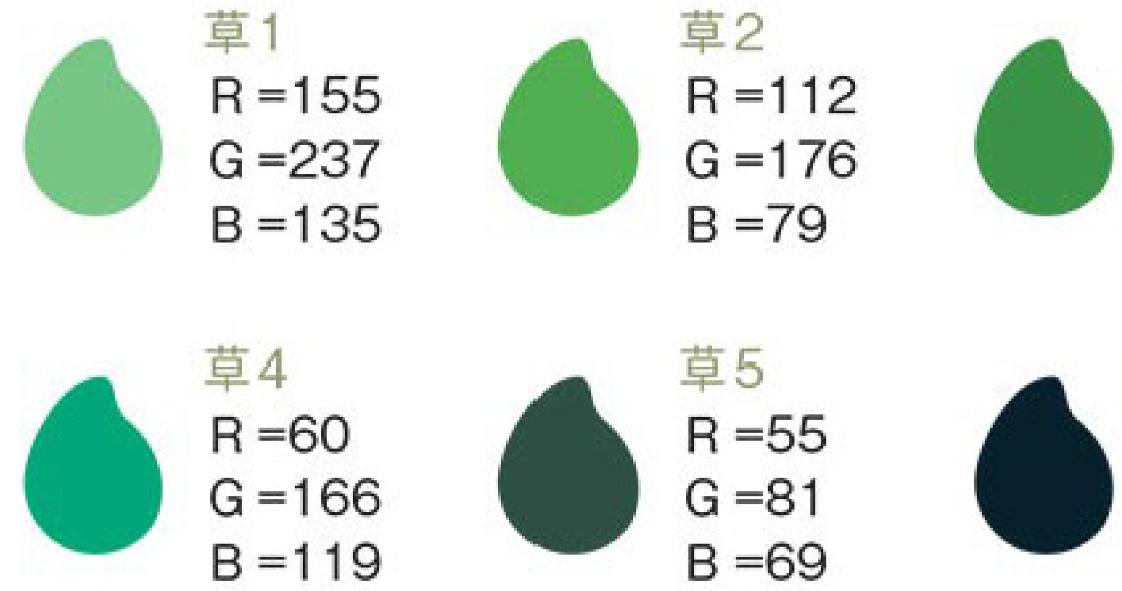


❸工程❶❷で作成したレイヤーと「草」レイヤーを複数選択して［選択中のレイヤーを結合］で結合します。

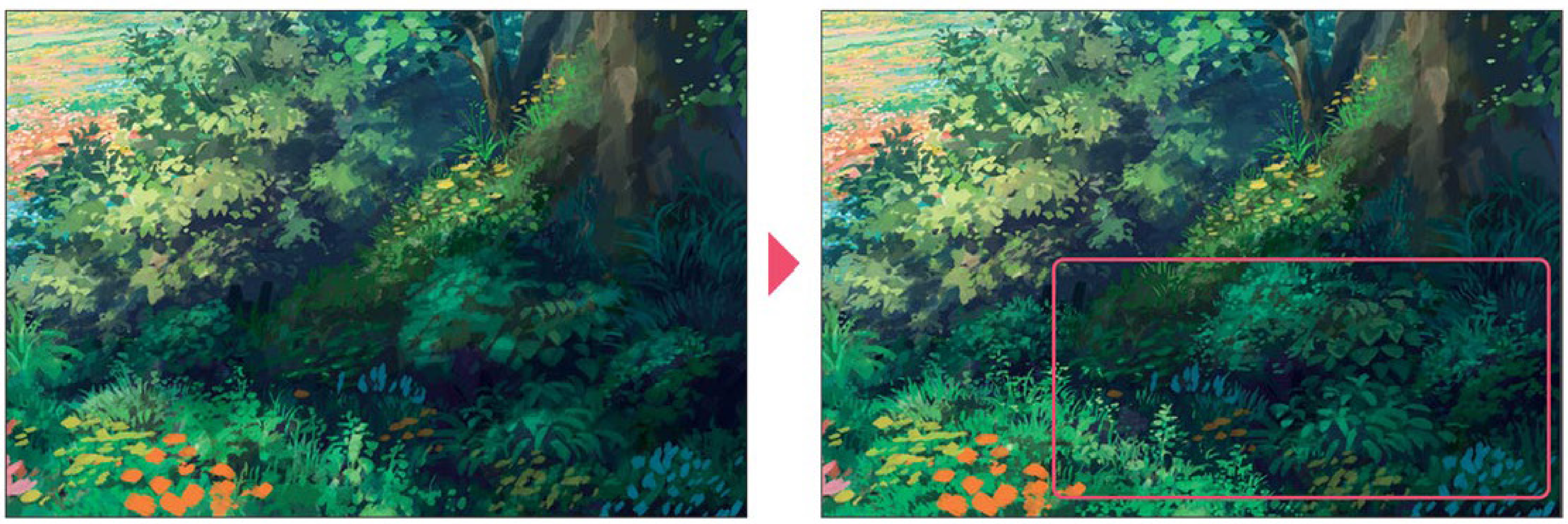


07 草の細部を描く

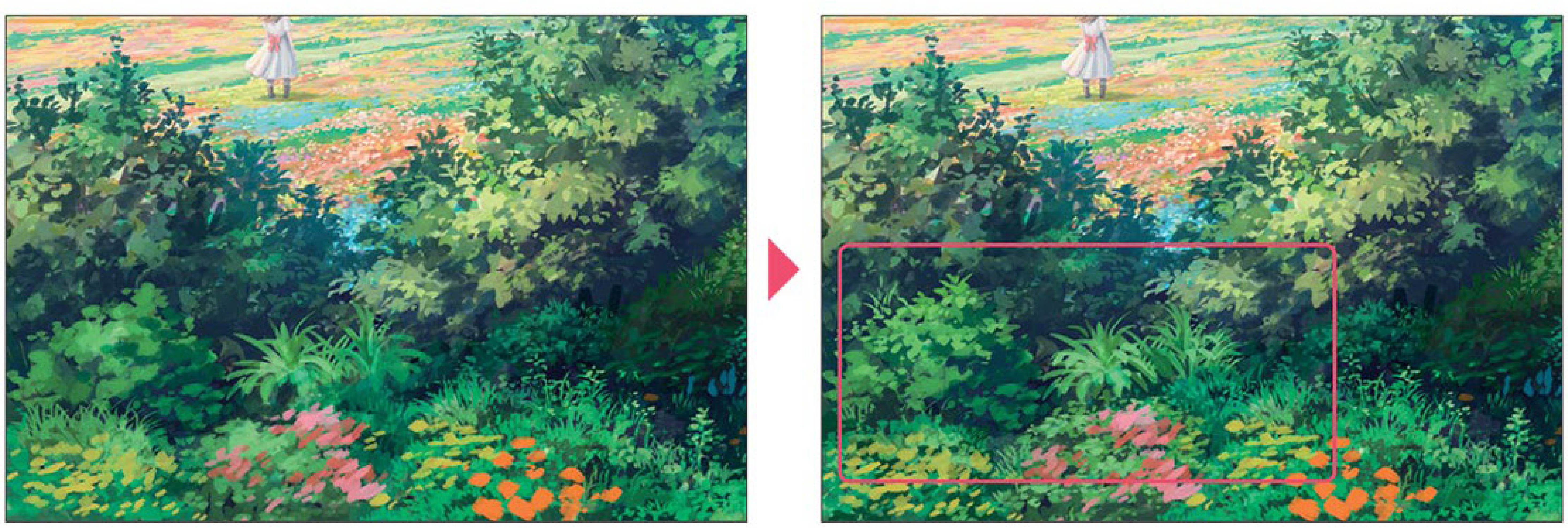
新規レイヤーを作成し、ブラシ不透明度を80％にした［12r］を使って草の細かい部分を描いていきます。小さな葉、細長い葉、平たい葉など、下絵を参考にしながら描き足していきます。



ツール：［12r］



レイヤー名：草追加



レイヤー名：草追加

08 花を描き込む

工程05（P.40）で作成した「花」レイヤーに、花を加筆します。丸く描くと正面を向いているように、潰れた形で描くと上を向いているように見えます。潰し方を変えて、さまざま角度に描いています。また、日の当たる部分の花は明るい色で、影の中の花は暗い色で描きます。



レイヤー名：花



レイヤー名：花

赤1
R =250
G =162
B =146

赤2
R =216
G =106
B =80

赤3
R =142
G =72
B =61

黄1
R =254
G =233
B =49

黄2
R =213
G =196
B =44

黄3
R =181
G =158
B =38

オレンジ1
R =252
G =163
B =84

オレンジ2
R =231
G =133
B =49

オレンジ3
R =121
G =74
B =33

青1
R =30
G =91
B =117

青2
R =86
G =121
B =135

ブラウン
R =93
G =71
B =21

緑1
R =117
G =130
B =84

緑2
R =90
G =101
B =45

緑3
R =77
G =103
B =46

ツール：［12r］

09 描き込んだ描画をなじませる

全体を確認します。草花を描き込んだ部分が、浮いている感じがしたので、「草追加」レイヤーの上に新規レイヤーを作り、［筆］ツール→［水彩］→［水彩毛筆］で描画の境目をなじませるように薄く色を乗せます。
近くの色を［スポイト］（Alt）で取り、境目が目立っている部分に塗り重ねています。

近くの花1
R =207
G =117
B =91

近くの花2
R =128
G =65
B =52

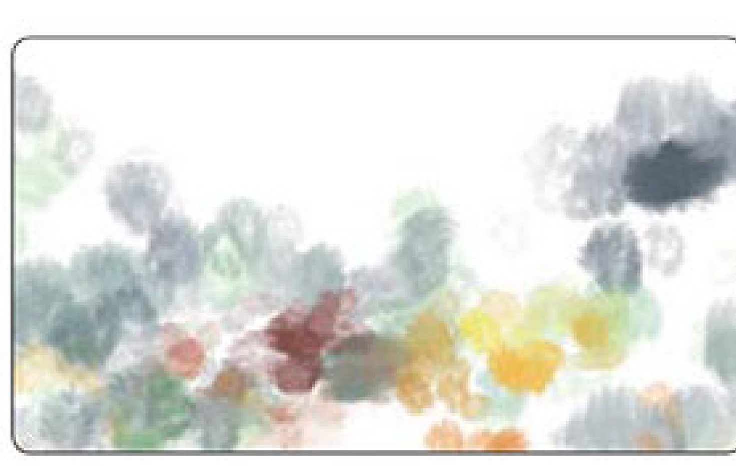
近くの花3
R =248
G =200
B =49

影
R =27
G =42
B =59

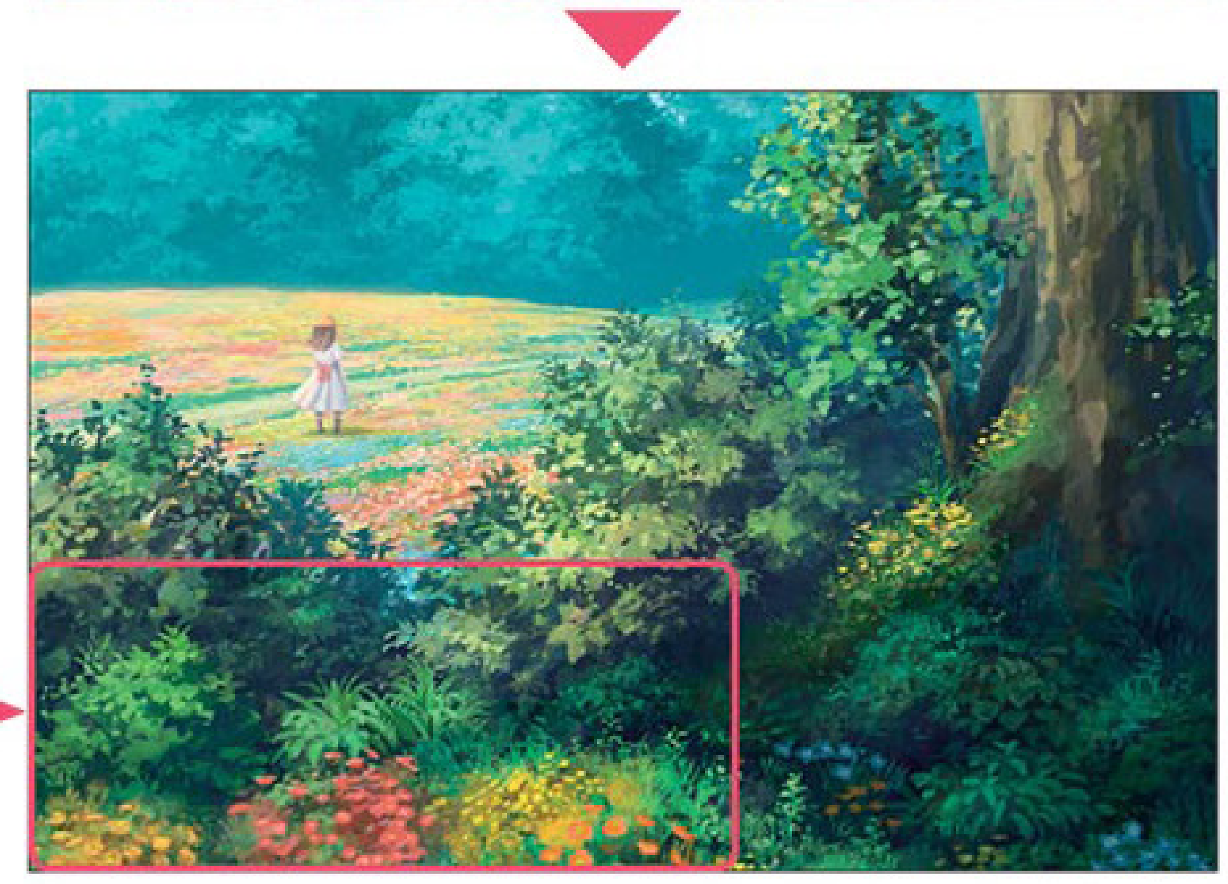
近くの草1
R =28
G =76
B =68

近くの草2
R =132
G =197
B =140

ツール：［水彩毛筆］





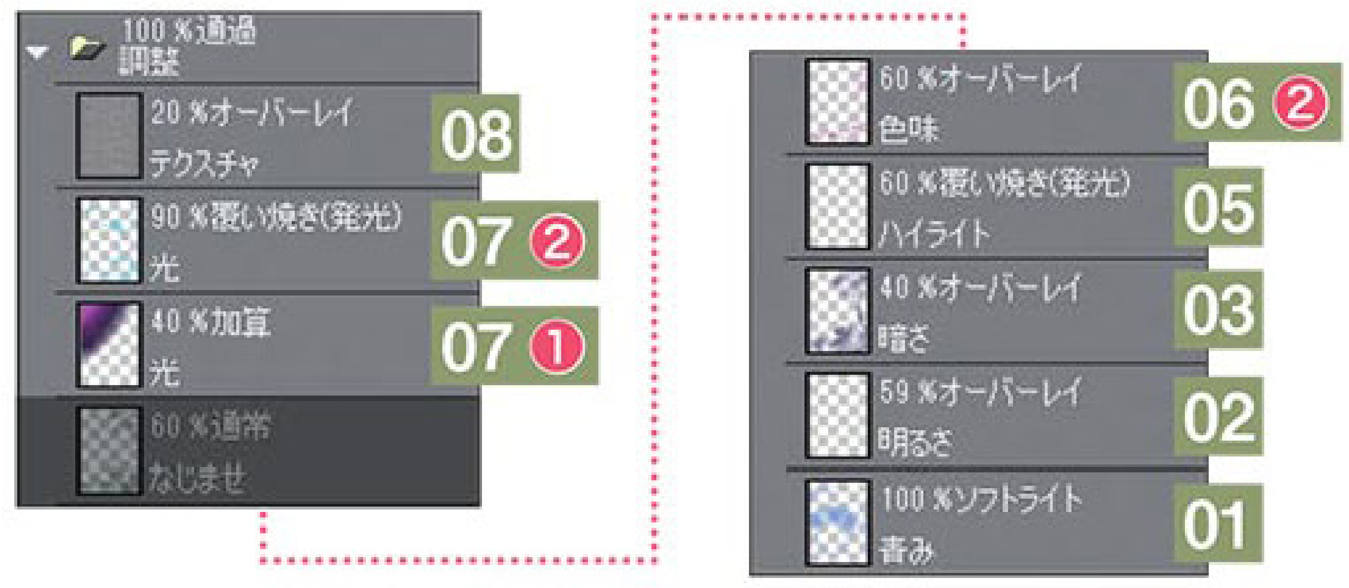


レイヤー名：なじませ

仕上げテクニック

最後に色調整や光の効果を加えます。仕上げに使うレイヤーは基本的に、フォルダー「調整」の中に作成します。「調整」フォルダーは合成モードを［通過］にします。

レイヤー構成



01 青みを加える

［ソフトライト］モードのレイヤーを作成し、［エアブラシ］ツール→［柔らか]で木の周辺に青い色合いを加えます。

青
R＝147
G＝168
B＝255

ツール：［柔らか］





レイヤー名：青み／［ソフトライト］

02 明るくする

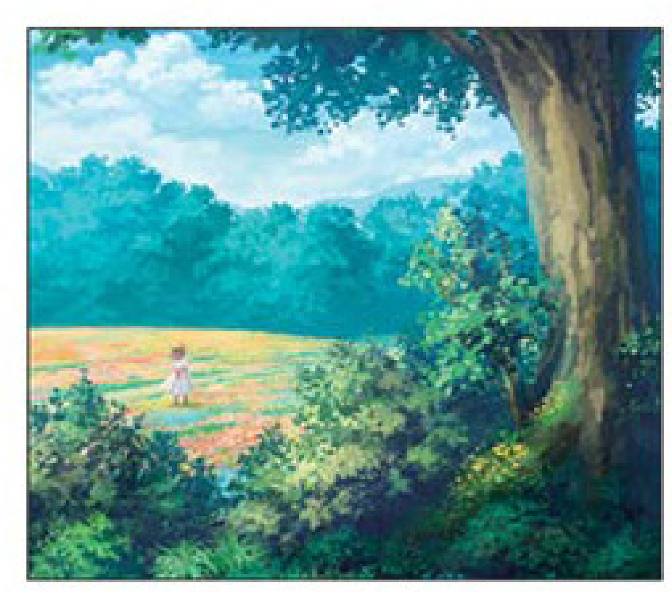
日が当たる部分を明るくします。［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、［柔らか］を使い明るい色を描画色にして塗ります。明るさの度合いはレイヤー不透明度を下げて調整します。

明るい色
R＝255
G＝253
B＝223

ツール：［柔らか］

※解説のために背景を暗くしています。





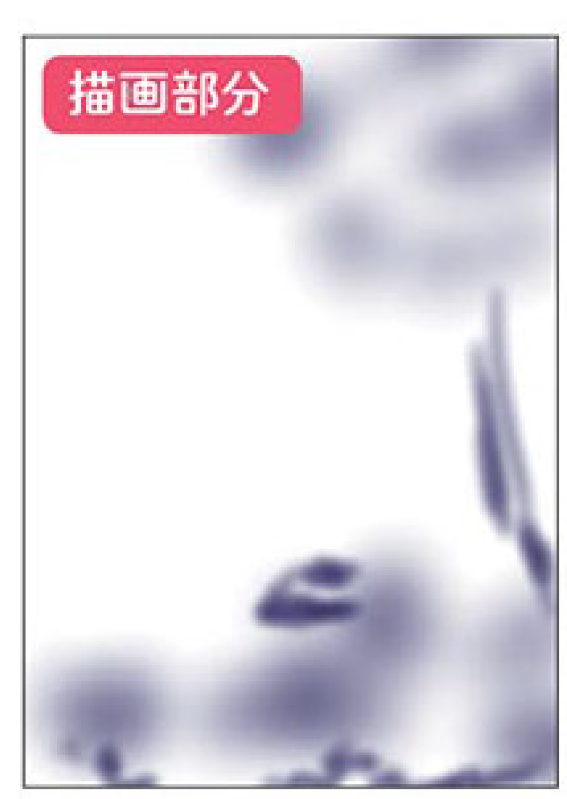
レイヤー名：明るさ／［オーバーレイ］／不透明度 59％

03 影をより暗くする

「オーバーレイ」モードのレイヤーを作成し［柔らか］で紫を描画し、影の色味をより暗くします。

紫
R＝31
G＝26
B＝90

ツール：［柔らか］





レイヤー名：暗さ／［オーバーレイ］／不透明度 40％

04 花びらを追加する

❶「花畑」フォルダーの上に新規レイヤーを作成し、[12r] で風に舞う花びらを追加して描きます。

❷花びらがふわっと光っているような効果を加えます。「花びら」レイヤーを複製し、[加算] モードに変更、[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] でぼかします。



❶花びら１
R =216
G =176
B =181



❶花びら２
R =226
G =244
B =121

ツール：❶ [12r]



レイヤー名：花びら

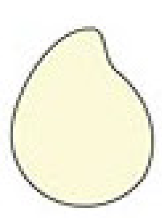


レイヤー名：花びら２／[加算]／不透明度90%



05 ハイライトを加える

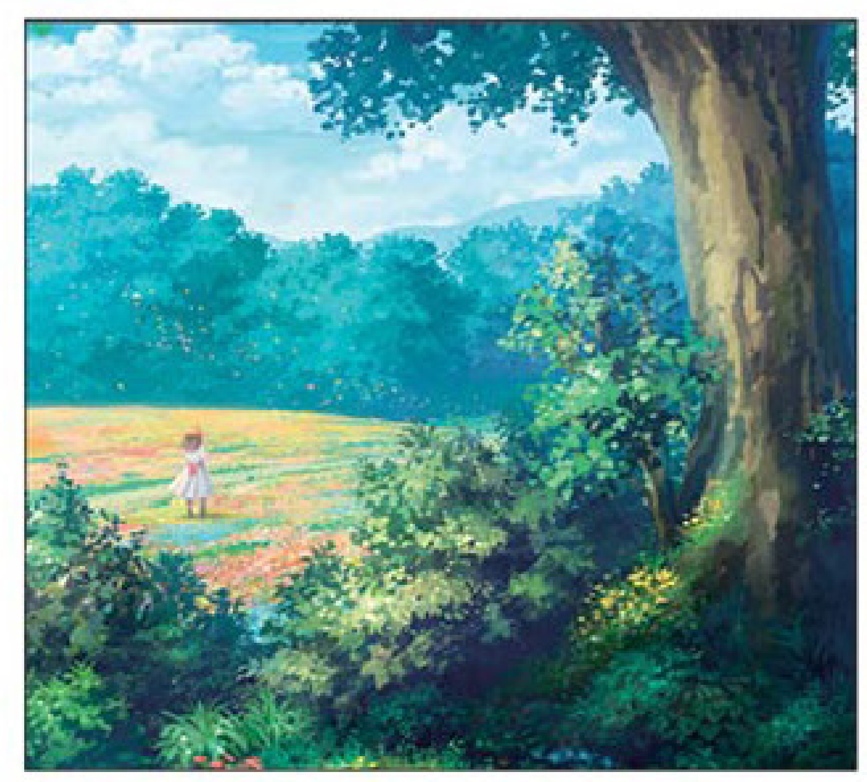
[覆い焼き（発光）] モードのレイヤーを作成し、ハイライトを入れます。ふわっと明るくする部分は [柔らか]、点で明るくしたい部分は [12r] を使っています。



ハイライト
R =255
G =253
B =223

ツール：[柔らか] ／ [12r]





レイヤー名：ハイライト／[覆い焼き（発光）]／不透明度60%

06 紫の色味を追加する

❶遠景の森が単調に見えたので、色の変化を加えます。「森」レイヤーの上に [カラー] モードのレイヤーを作成して [下のレイヤーでクリッピング]、右側を [エアブラシ] ツール→ [柔らか] で塗って紫の色合いを加えます。

❷ [オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し色を追加します。明るい部分・暗い部分の境を中心に、少し紫色を入れています。



❶紫１
R =136
G =113
B =221

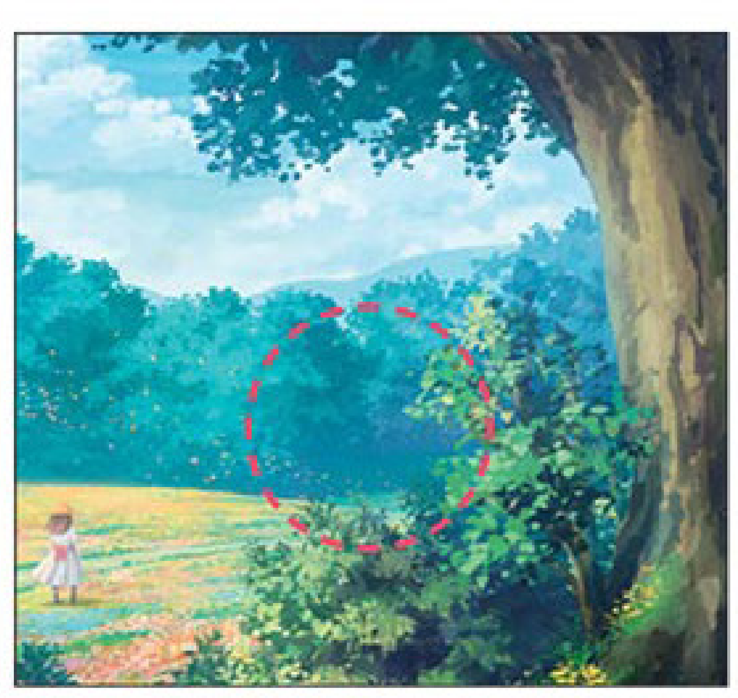


❷紫２
R =217
G =119
B =255

ツール：[柔らか]







レイヤー名：レイヤー１１ ／ [カラー]





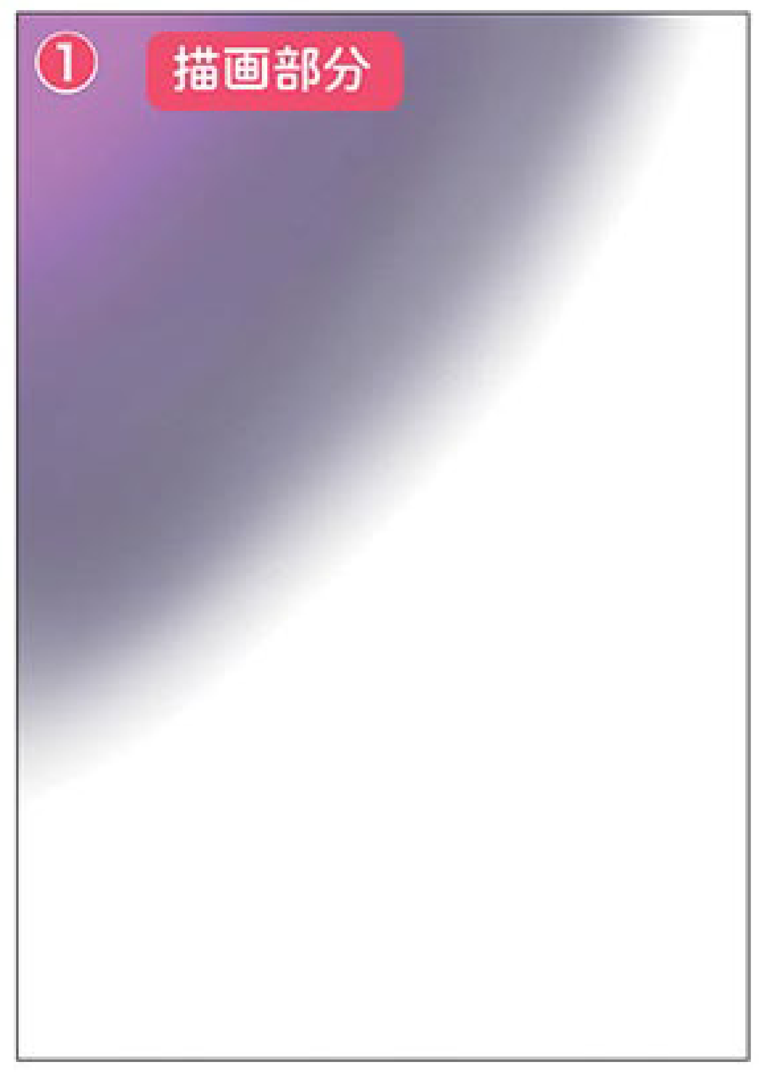
レイヤー名：色味／[オーバーレイ]／不透明度60%

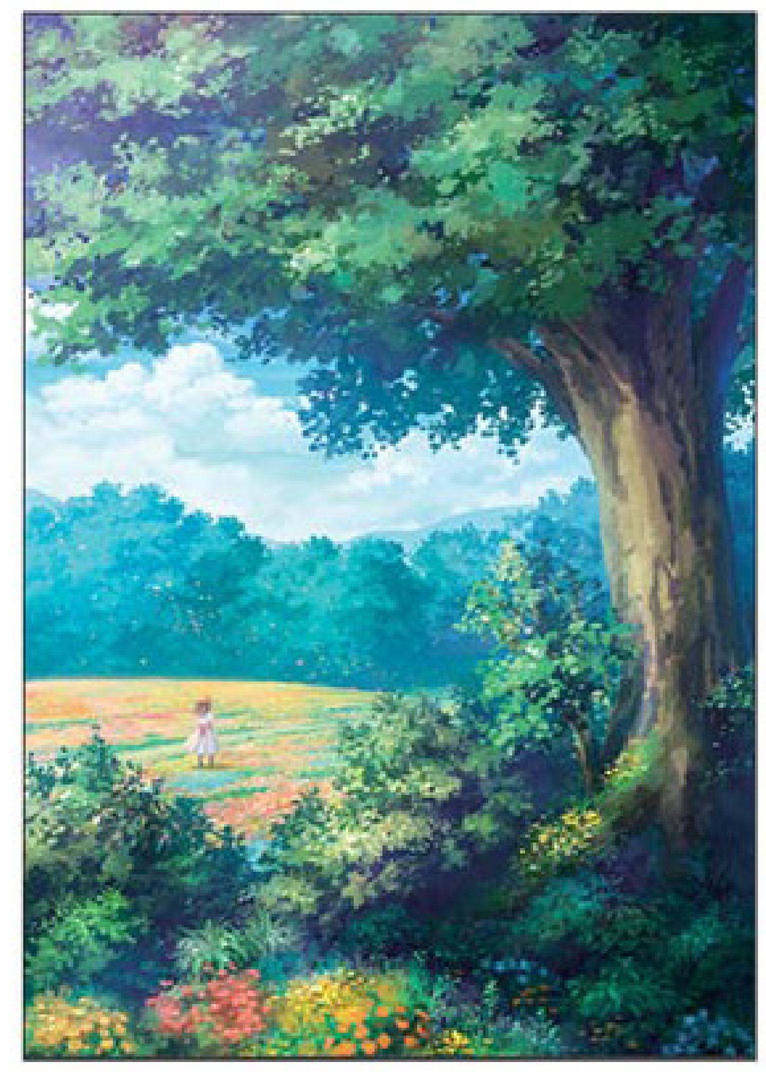
07 光の効果を加える

光の効果を加えます。

❶ [加算] モードのレイヤーで光を入れます。1色だけではなく、赤→暗い紫のグラデーションを描画しています。光の強さはレイヤー不透明度で調整します。

❷木漏れ日を加えます。[覆い焼き（発光）] モードのレイヤーを作成し [柔らか] で描画します。





レイヤー名：光／[加算]／不透明度 40％

❶グラデ1
R =195
G =49
B =195

❶グラデ2
R =50
G =36
B =75

❷木漏れ日
R =115
G =205
B =255

ツール：[柔らか]





レイヤー名：光／[覆い焼き（発光）]／不透明度 90％

08 テクスチャを加える

少しざらついたテクスチャ（詳しくは→P.47）を乗せます。自作のテクスチャを貼り付けて、[オーバーレイ] モードにします。テクスチャの強さはレイヤー不透明度を下げて調整します。これで完成です。







レイヤー名：テクスチャ／[オーバーレイ]／不透明度 20％

Column

ワンポイントテクニック

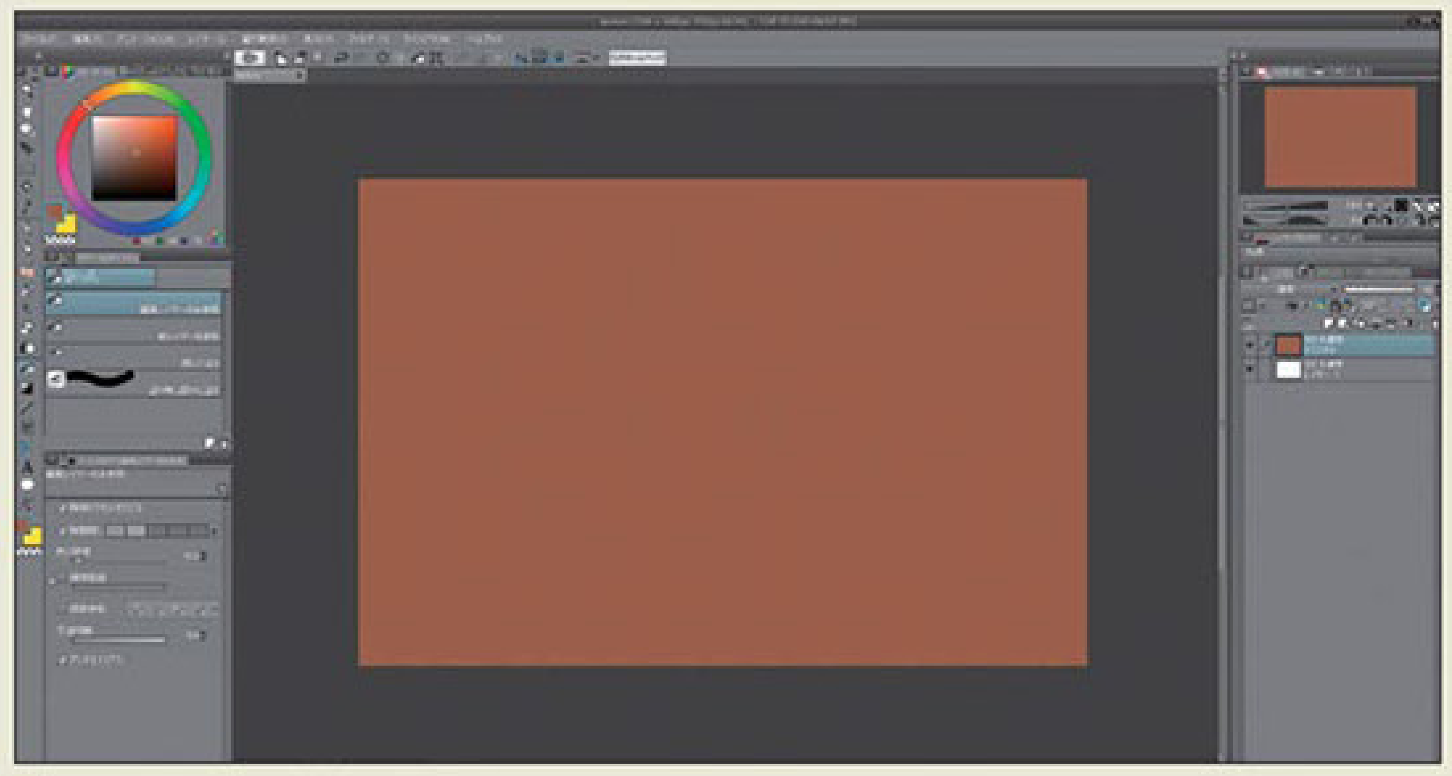
テクスチャを作る

色味に変化を持たせるのに役立つ、筆のあとが密集したような「タッチのテクスチャ」を作ります。また、その応用で写真をもとにした「ざらついたテクスチャ」の作り方も解説します。

1 ベースの色を塗る

まず、ベースの色を［塗りつぶし］（Alt+Del）でベタ塗りします。ベースの色は、極端に明る過ぎず、かつ暗過ぎない色を選びます。

ベース色
R =147
G =94
B =70



2 色を乗せる

さまざまな色を使って、［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］でランダムに乗せていきます。ベースの色を基準に乗せる色を作ると、色調が統一されたテクスチャを作成できます。ここでは暖色系の色を使っています。

暖色1
R =211
G =184
B =108

暖色2
R =175
G =111
B =69

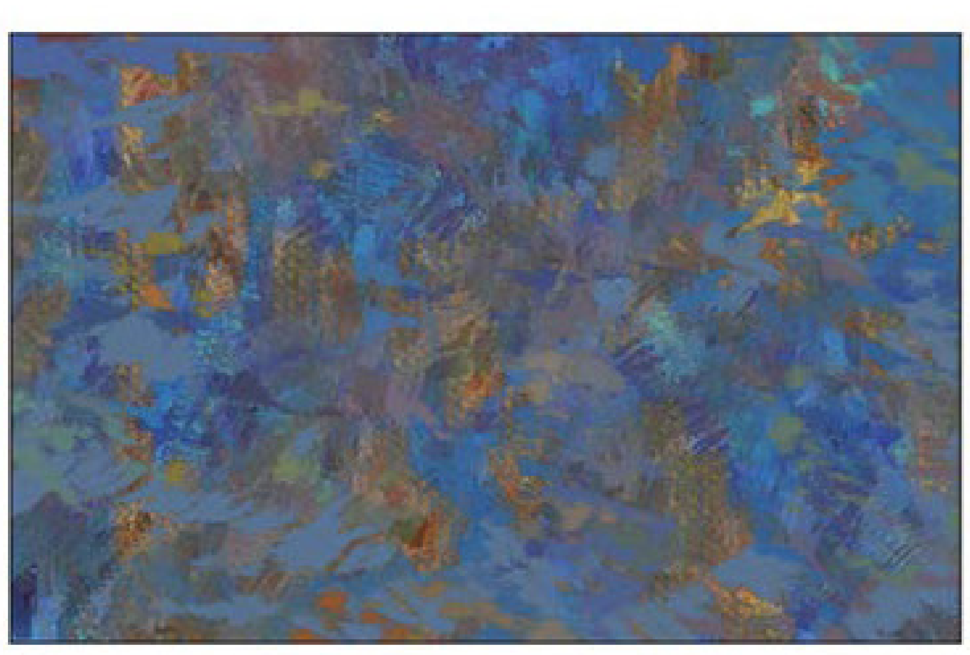
暖色3
R =168
G =79
B =63

暖色4
R =118
G =54
B =43

暖色5
R =119
G =38
B =29

ツール：［油彩平筆］





メイキングで使用したテクスチャは、過去にAdobe Photoshopで作成しストックしておいたものですが、基本的な作り方は同じです。P.25 06で使用したテクスチャは、寒色系の色を中心に使っていますが、黄や赤も加えてよりカラフルな色合いにしています。

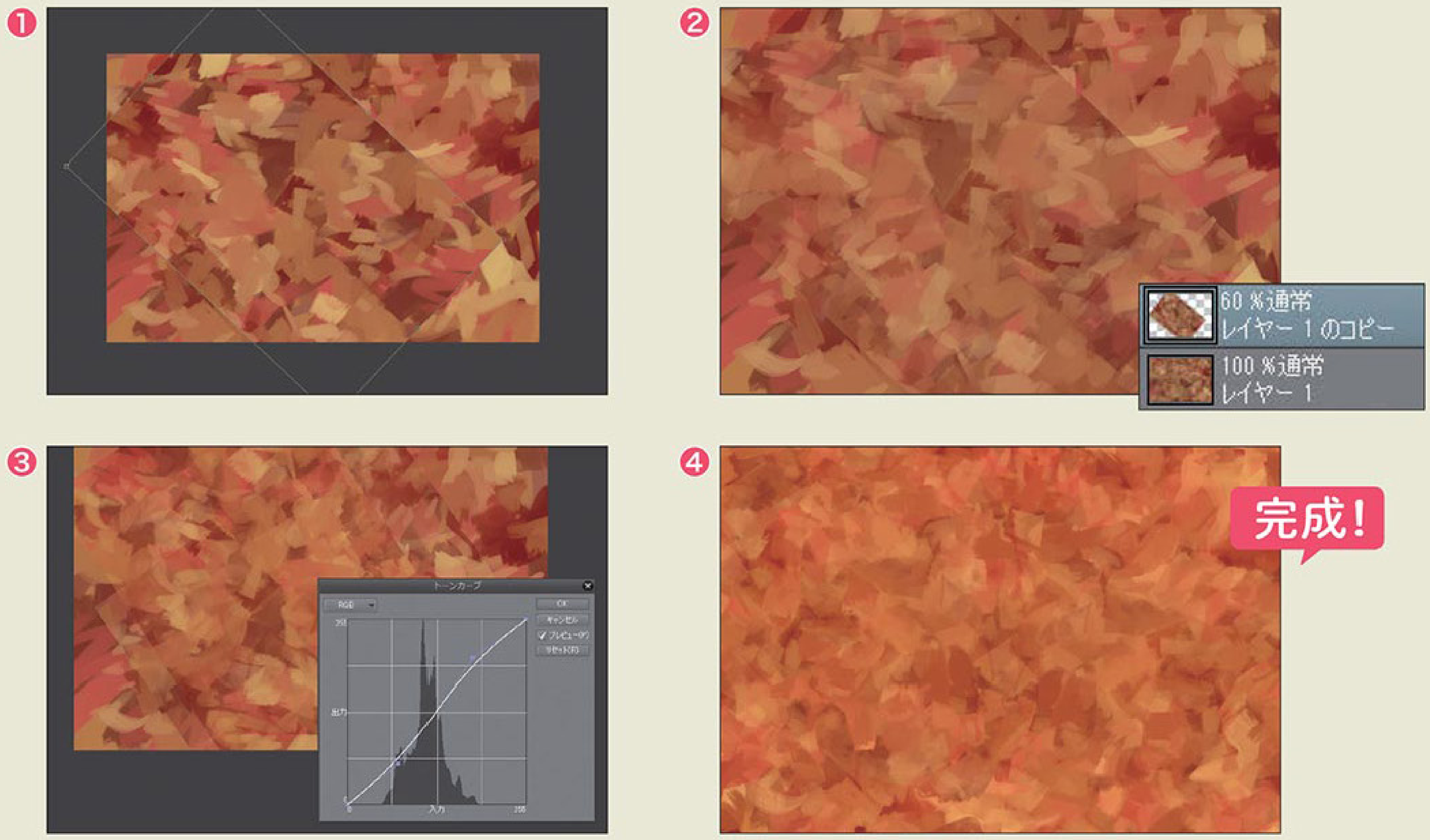
3 複製していくつも重ねる

❶ここまでで描いたものを［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）で複製し、［拡大・縮小・回転］（Ctrl+T）で変形します。

❷工程❶で複製したレイヤーの不透明度を60％くらいに下げて、下の描画が透けるようにします。

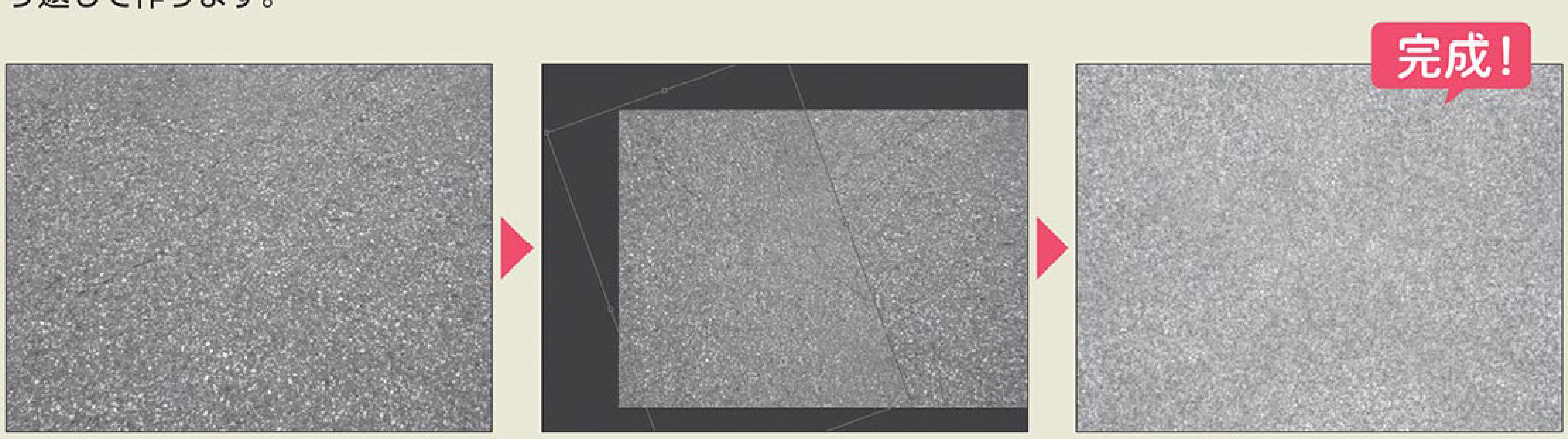
❸工程❶～❷を繰り返します。時々、［編集］メニュー→［色調補正］→［トーンカーブ］でコントラストを上げたり、［油彩平筆］で加筆したりします。

❹［レイヤー］メニュー→［画像を統合］して「タッチのテクスチャ」を完成させます。



4 応用で「ざらついたテクスチャ」を作る

「ざらついたテクスチャ」は、自分で撮ったアスファルトの写真を、工程3と同じように［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）で複製→［拡大・縮小・回転］（Ctrl+T）で変形→レイヤー不透明度を下げて重ねるを繰り返して作ります。



いくつもレイヤーを重ねて作っていきますが、重ねるときに合成モード［比較（暗）］もしくは［比較（明）］にして見た目を変える場合もあります。

カスタム素材データはダウンロード可能です。（P.7参照）

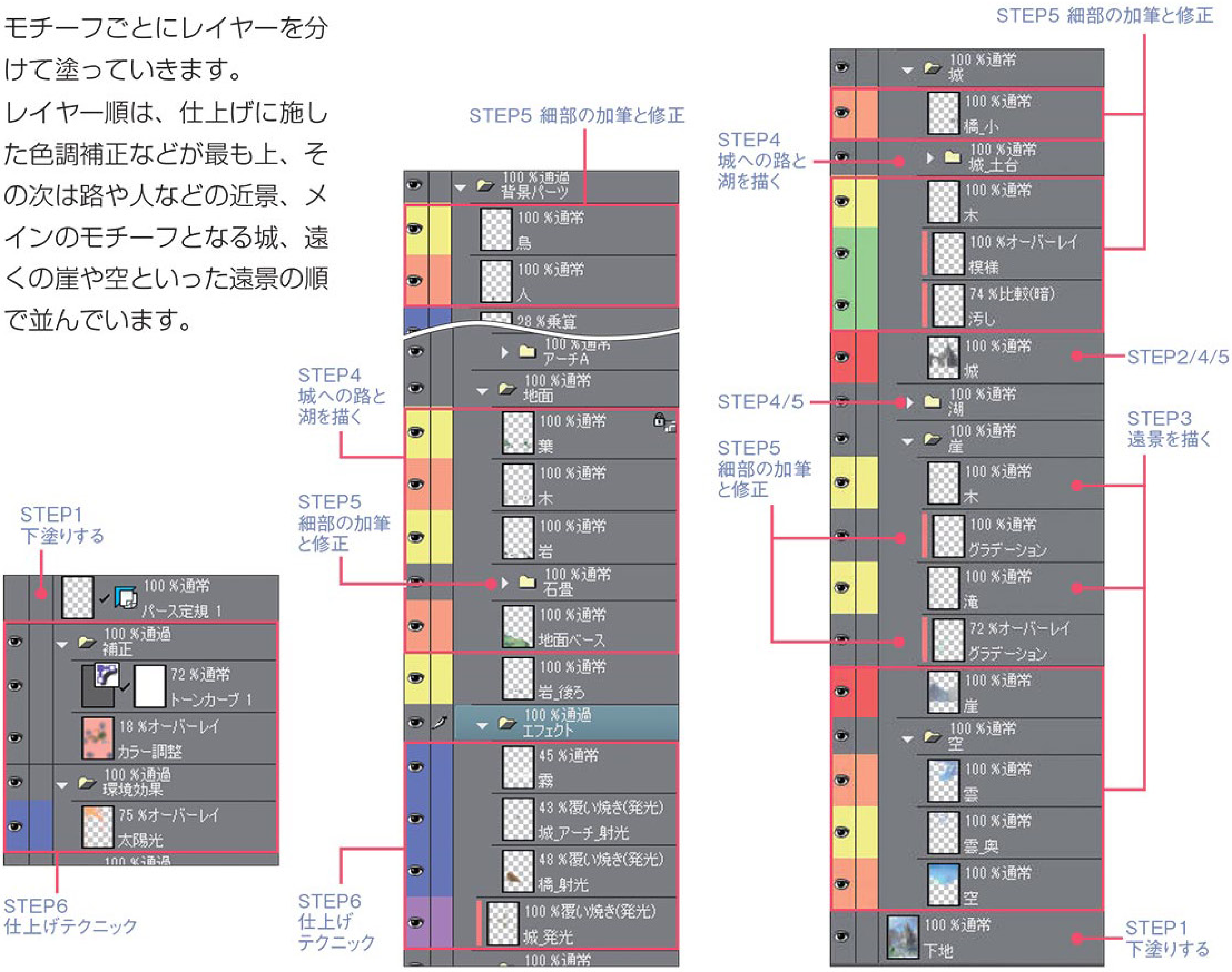


02 幻想の国の城を描く

西洋ファンタジーの世界にあるような城を描く過程を見ていきます。城の周りに描かれた草木や湖などにも注目してみましょう。

主要レイヤー構成

モチーフごとにレイヤーを分けて塗っていきます。
レイヤー順は、仕上げに施した色調補正などが最も上、その次は路や人などの近景、メインのモチーフとなる城、遠くの崖や空といった遠景の順で並んでいます。



Profile



電鬼

ファンタジーな雰囲気を感じる城を目指して描きました。

HP	http://fusionfactory.fc2web.com/
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=10772
Twitter	@denki09
作業環境	**OS**：Windows 7 **タブレット**：Wacom Intuos4

設定

ブラシ・キャンバス設定

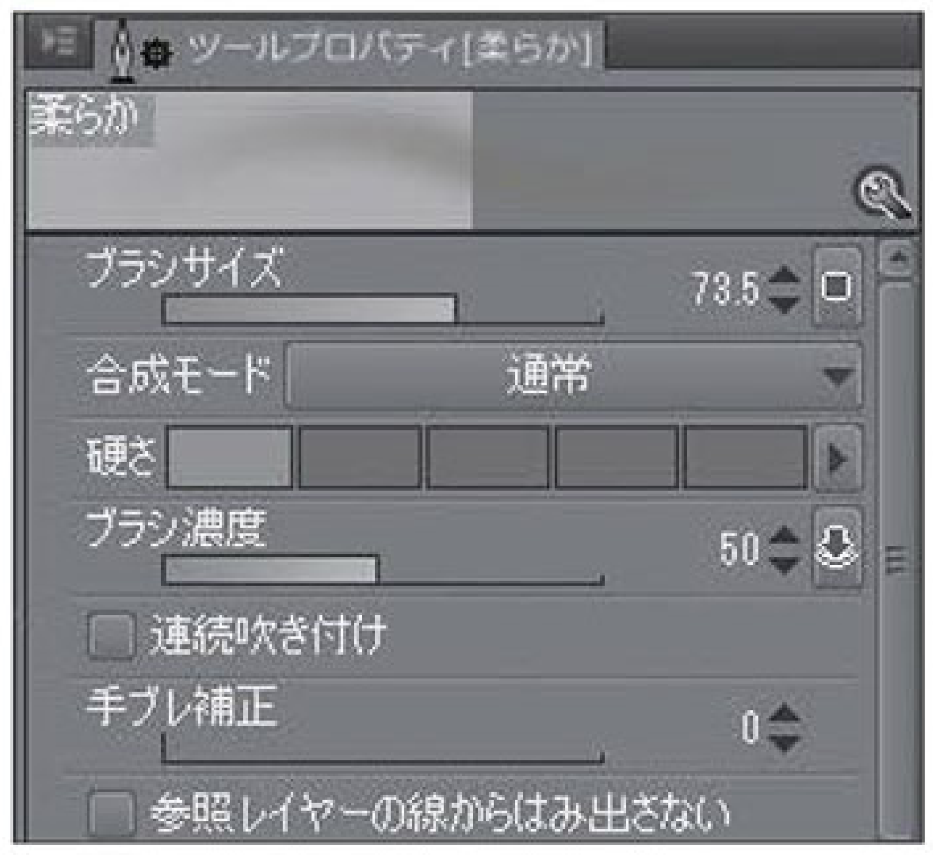
ブラシはすべて初期ツールを使用しています。❶［油彩平筆］をメインで使用しています。

❶油彩平筆



ほとんどの塗りを［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で行いました。

❷柔らか



［エアブラシ］ツール→［柔らか］は、グラデーションを作りたいときや、塗りの面をなめらかにしたいときに使用します。

❸ドライガッシュ



［筆］ツール→［厚塗り］→［ドライガッシュ］はざらざらとした質感が出るブラシです。雲や霧といった煙のような描画に使っています。

❹点描



［筆］ツール→［厚塗り］→［点描］は、木の葉や水面の光を表現するときなどに使いました。

❺硬め



［消しゴム］ツール→［硬め］は、下地になじませながら塗ることができる［消しゴム］ツールです。

❻投げなわ選択

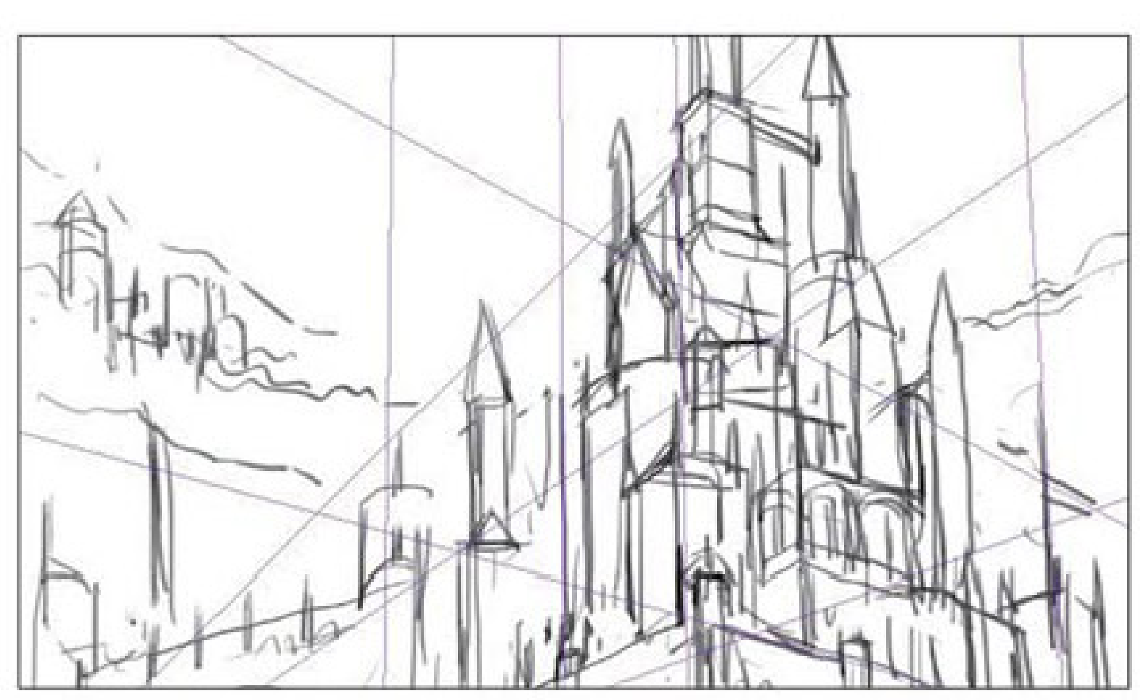


工程のなかでたびたび、1枚のレイヤーに描いたものを［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で切り取るように選択して［コピー］(Ctrl+C)と［貼り付け］(Ctrl+V)でレイヤーを分けています。

- ▶ キャンバスサイズ：幅257mm×高さ364mm
- ▶ 解像度：350dpi

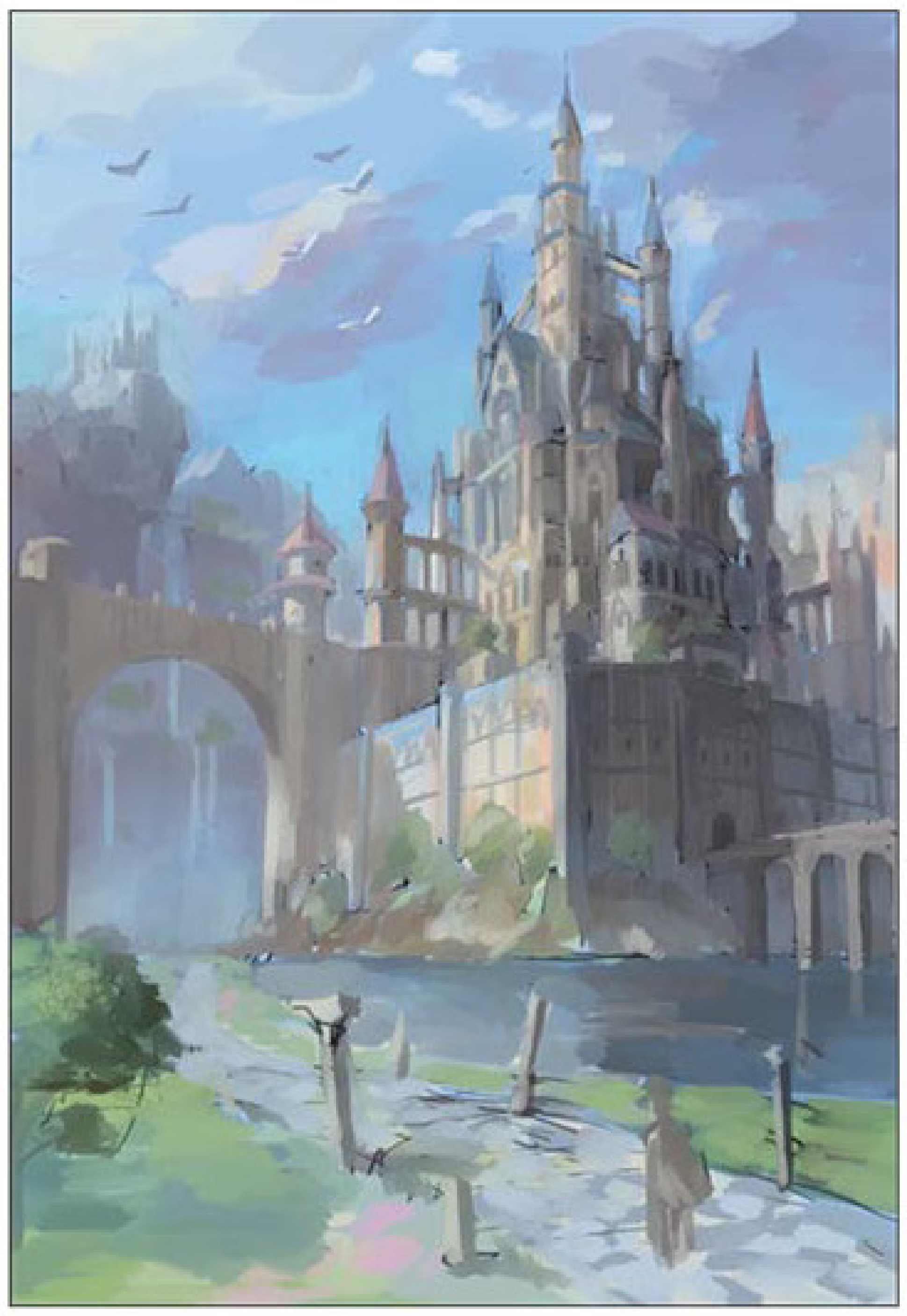
パース定規

3点透視のパース定規を作成しています。城の形は複雑なので、パース定規は大まかなガイドとしてのみ使い、スナップ機能などは使っていません。

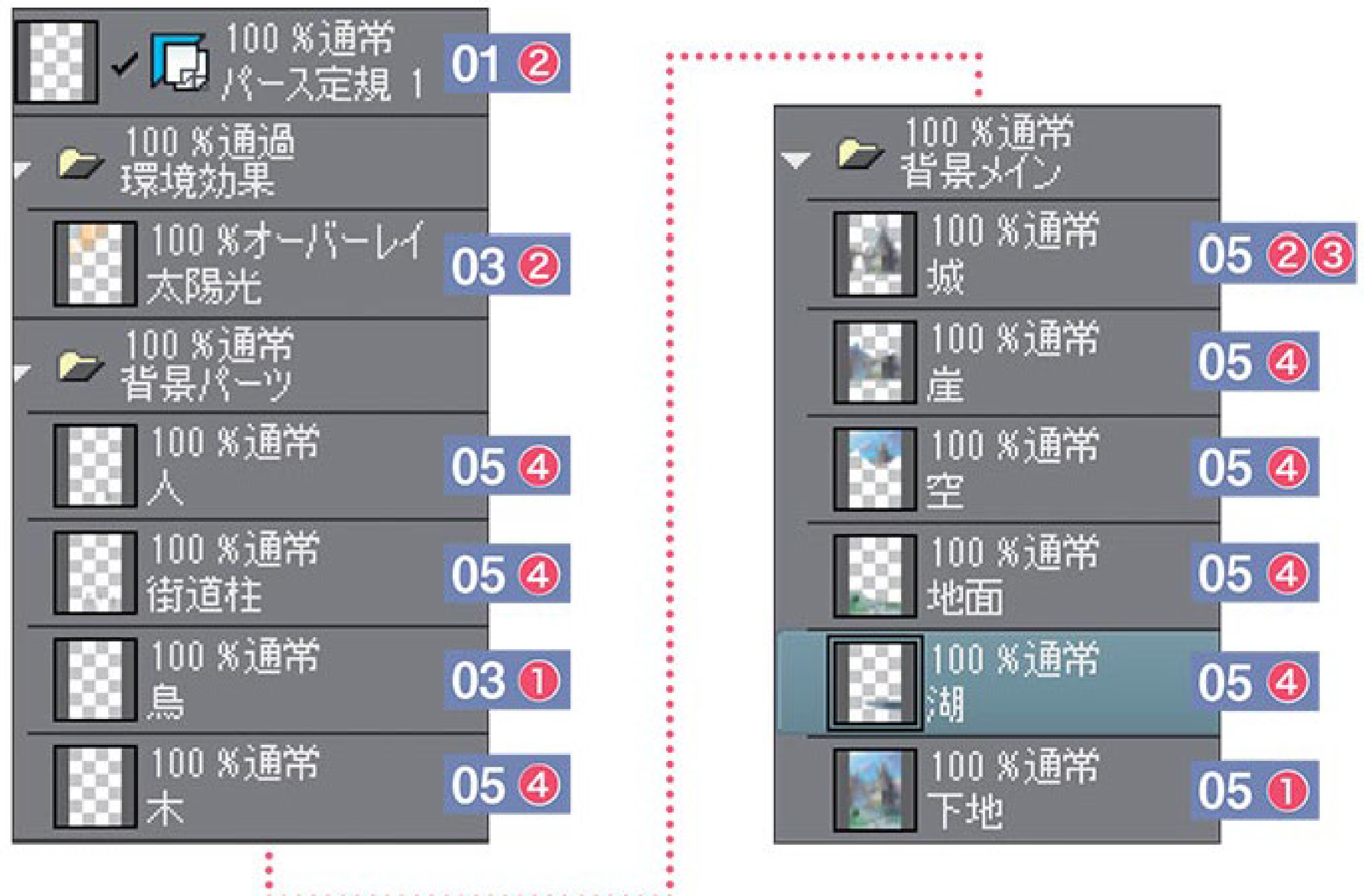


下塗りする

下描きした上に色を乗せてカラーラフを作成します。このカラーラフが下絵になります。



レイヤー構成

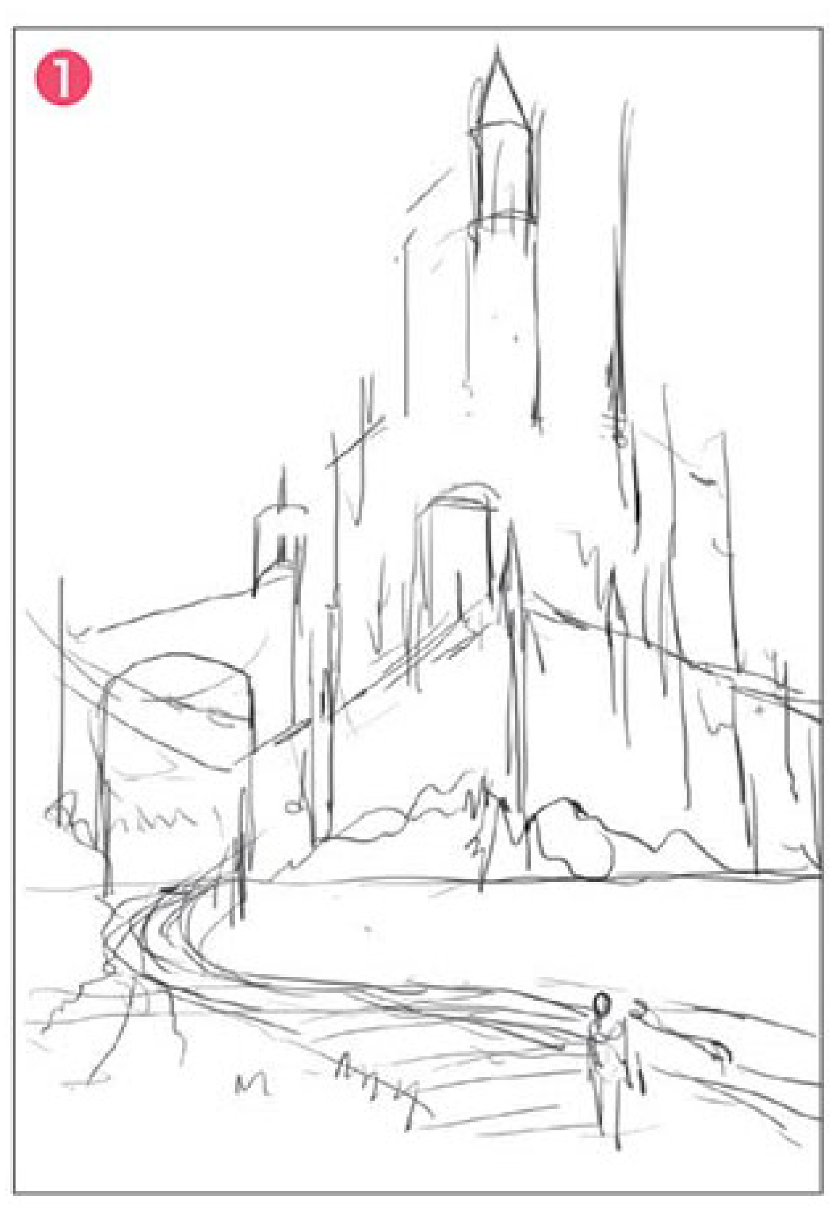


01 イメージスケッチを取り込む

黒を描画色にして［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で下描きを描きます。

❶構図を考えながら、アタリを描画します。

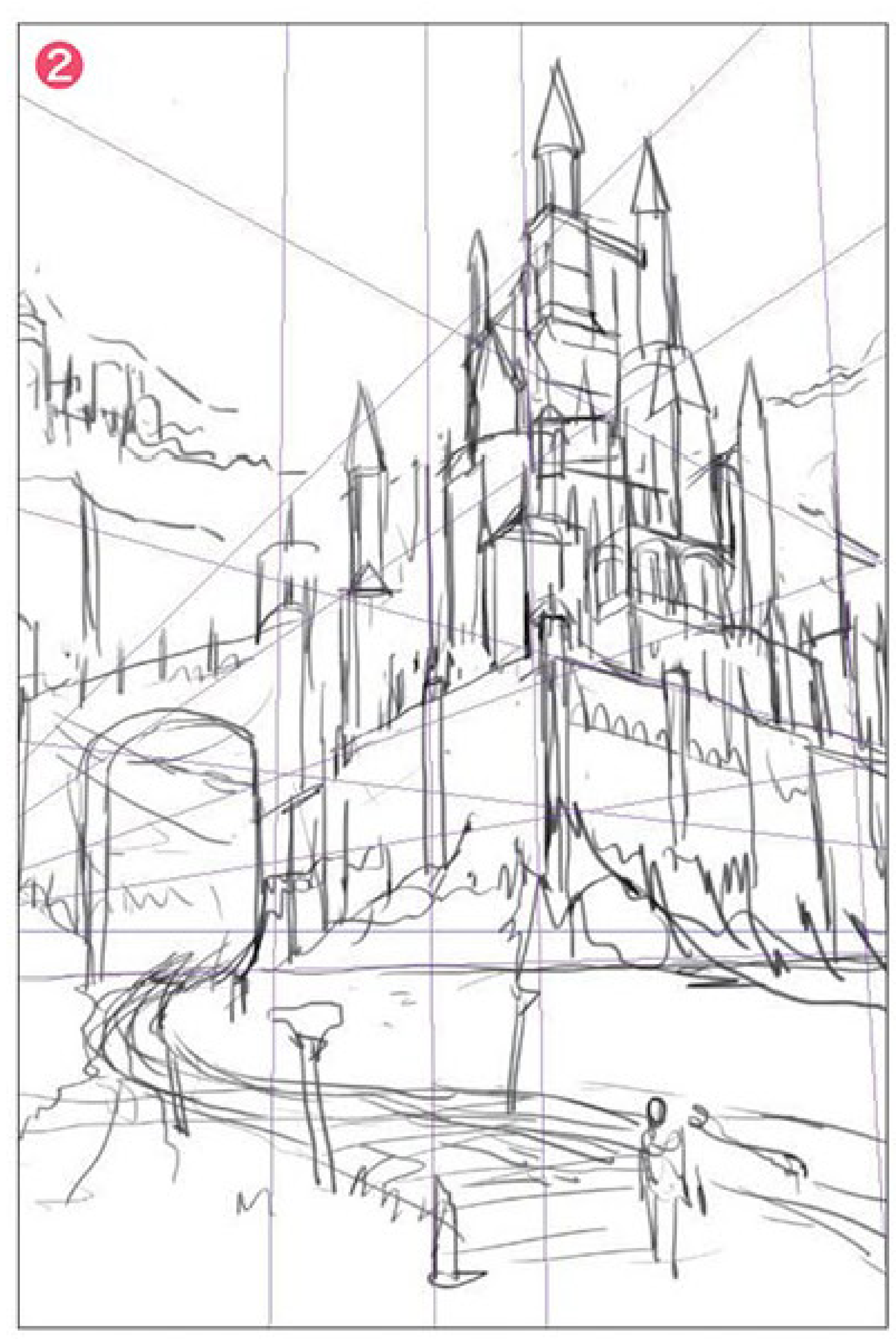
❷［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［パース定規の作成］から３点透視の［パース定規］を作成し、ガイド線を参考にしながら描いていきます。［表示］メニュー→［特殊定規にスナップ］をオフにすると、定規を表示したまま、スナップせずに描画できます。要素が分かる程度に、大まかな形を描画します。



レイヤー名：ラフ

ラフの線
R =0
G =0
B =0

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：パース定規 1

02 下描きに色をつける

大まかに色をつけていきます。

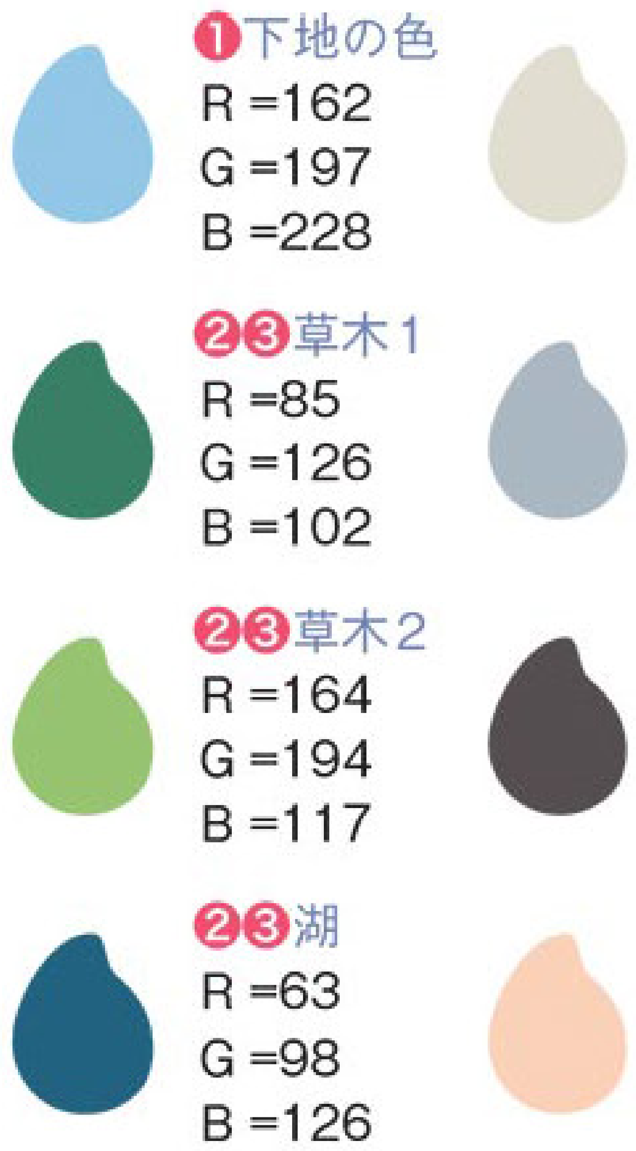
❶下地の色をベタ塗りします。ラフを描いたレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、[塗りつぶし] ツール→ [編集レイヤーのみ参照] で塗りつぶします。これを「下地」レイヤーとします。

❷「下地」レイヤーに、左上からの光源を意識しつつ、明暗を [油彩平筆] で描画します。

❸「下地」レイヤーと「ラフ」レイヤーを複製したものを結合し、「ラフ_下地」レイヤーと名付けて、さらに描き込みます。



レイヤー名：下地



❶下地の色
R =162
G =197
B =228

❷❸城 1
R =223
G =220
B =207

❷❸草木 1
R =85
G =126
B =102

❷❸城 2
R =172
G =181
B =192

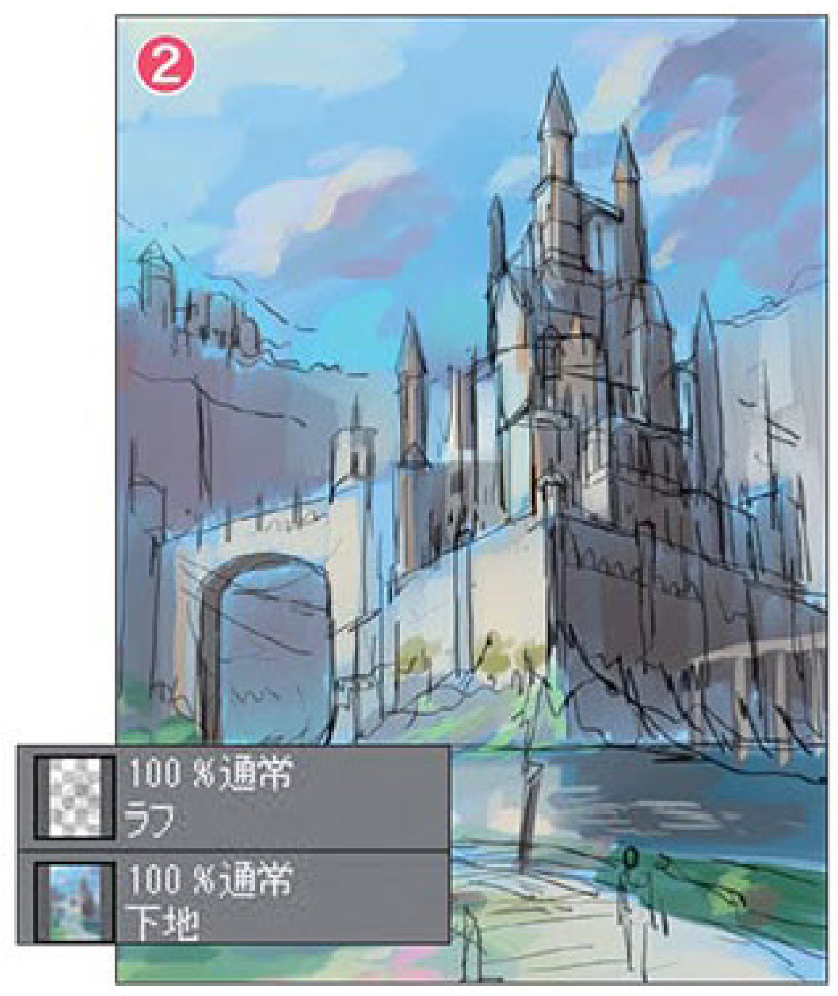
❷❸草木 2
R =164
G =194
B =117

❷❸城 3
R =84
G =79
B =81

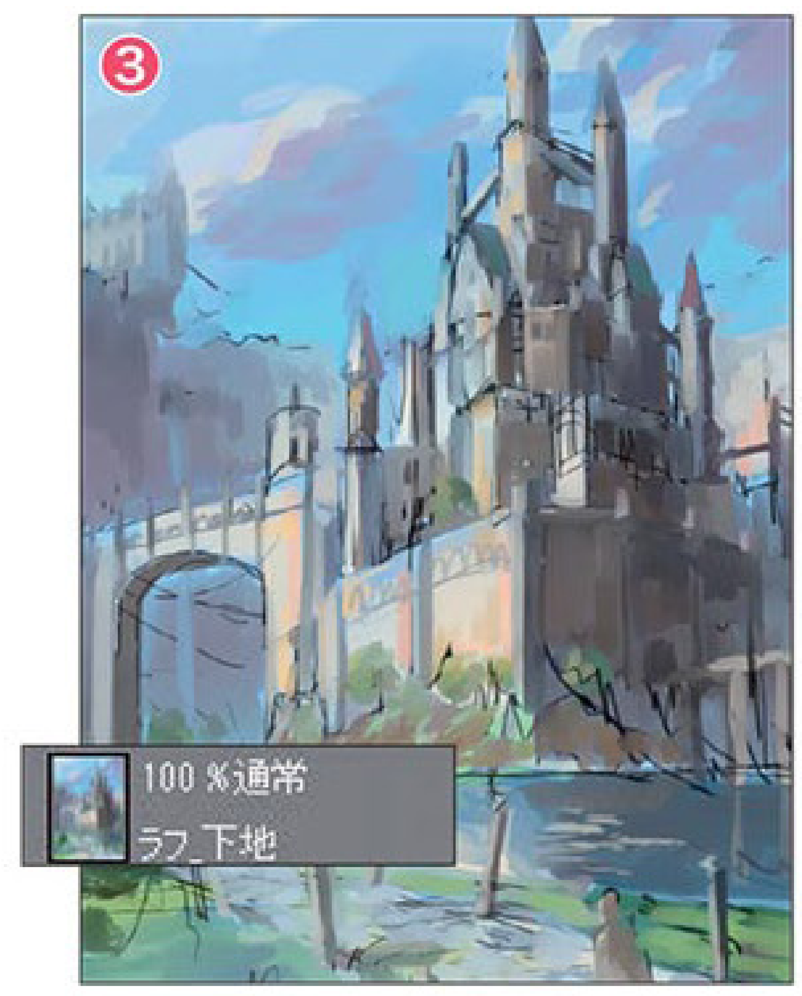
❷❸湖
R =63
G =98
B =126

❷❸城 4
R =239
G =208
B =184

ツール：❶ [編集レイヤーのみ参照] ／❷❸ [油彩平筆]



レイヤー名：下地



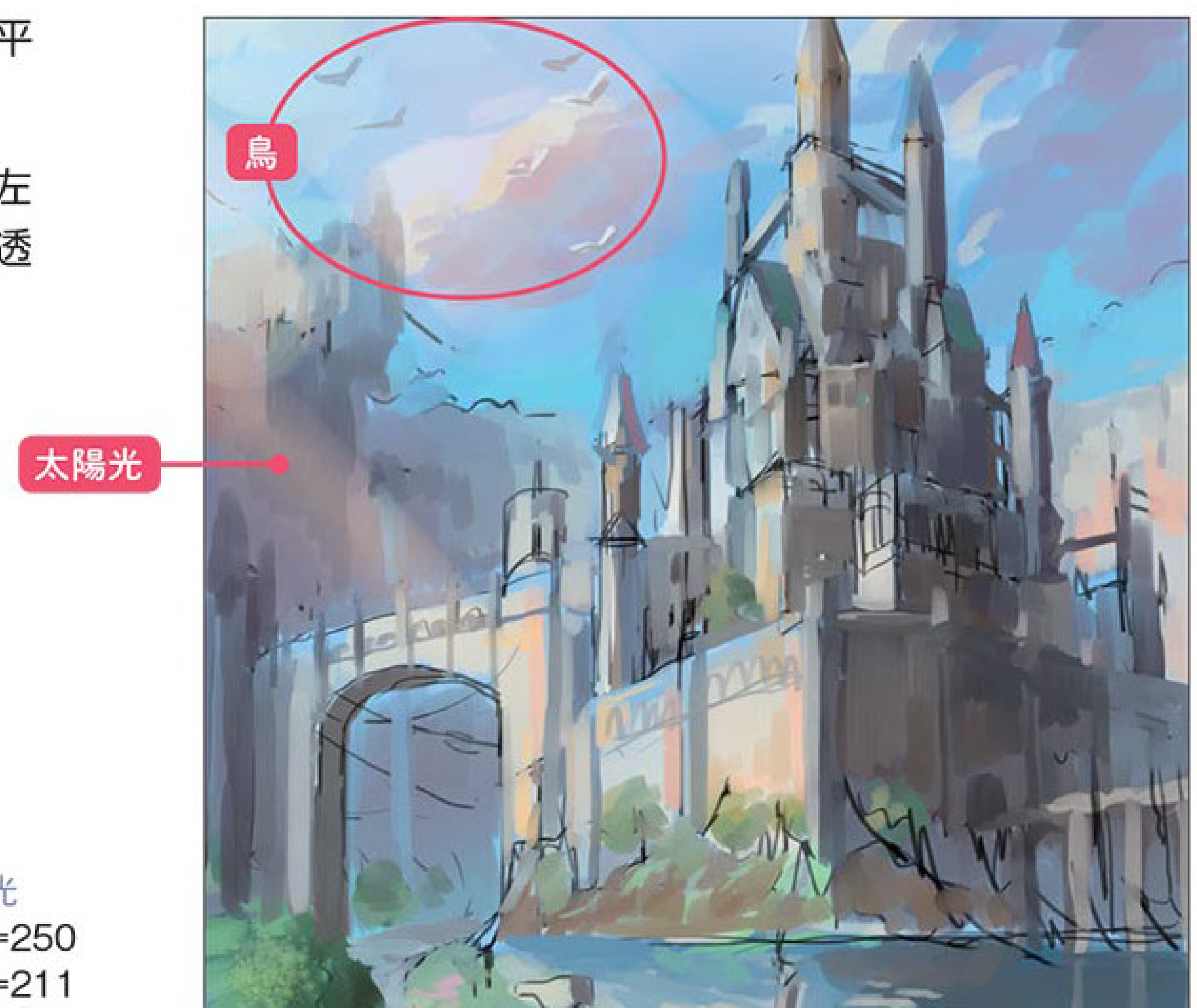
レイヤー名：ラフ_下地

03 鳥と太陽の光を描く

❶新規レイヤーを作成し鳥のシルエットを [油彩平筆] で描きます。

❷ [オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し、左上からの太陽の光を [筆] ツール→ [水彩] → [透明水彩] で描画します。





❶鳥 1
R =141
G =156
B =183

❶鳥 2
R =223
G =236
B =246

❷光
R =250
G =211
B =23

ツール：❶ [油彩平筆] ／❷ [透明水彩]

❶レイヤー名：鳥
❷レイヤー名：太陽光／ [オーバーレイ]

04 城の描画を整え、橋を修正する

❶「ラフ_下地」レイヤーを複製し、加筆して城の形や影などを整えます。

❷新規レイヤーを作成し、橋を描き直します。橋部分の影の明度を落とし、城をより目立たせたいので橋の向きを修正しました。

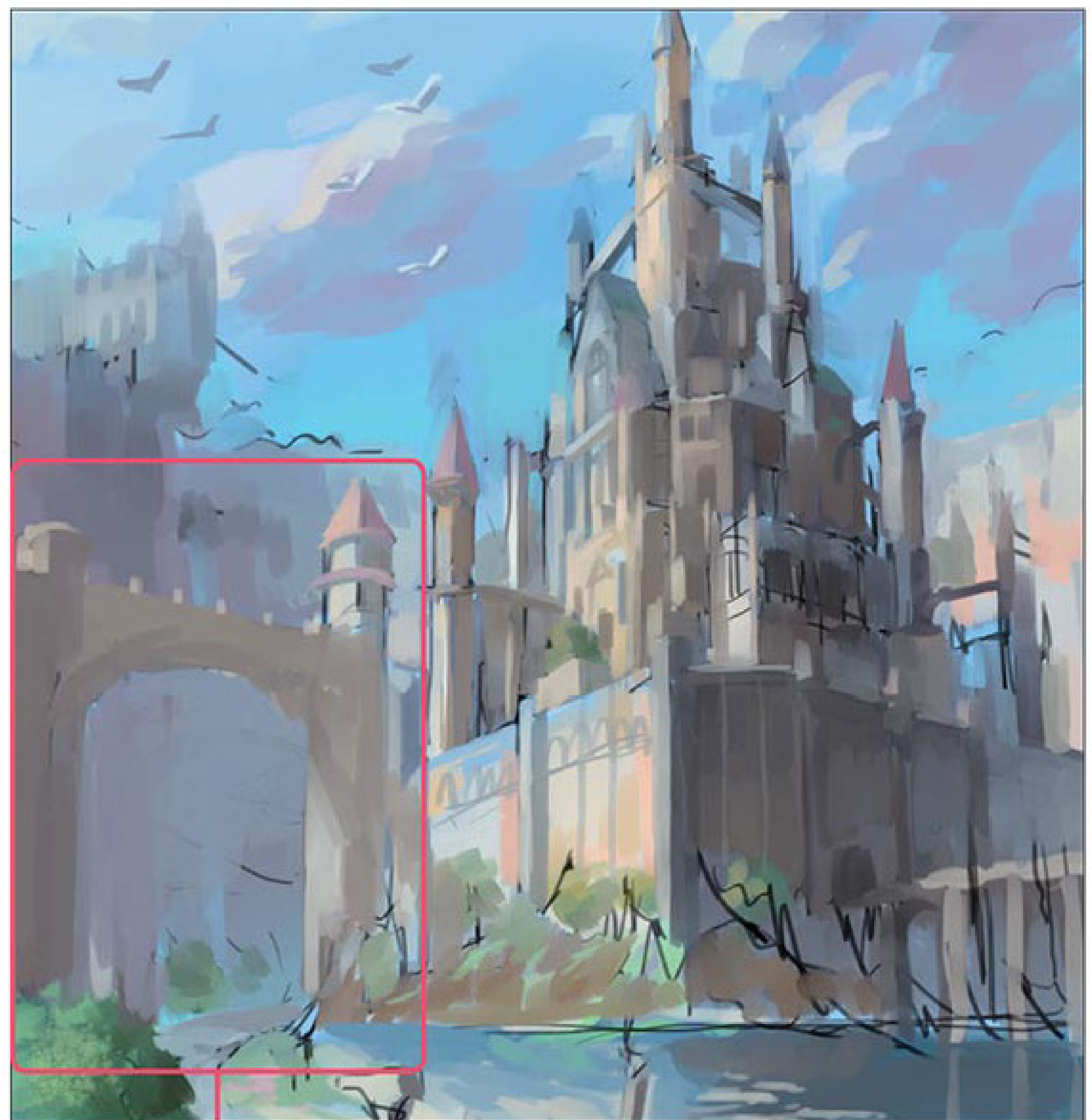
❶影
R =149
G =144
B =137

❶橋1
R =140
G =134
B =126

❷橋2
R =115
G =110
B =110

ツール：[油彩平筆]





❷レイヤー名：橋修正

❶レイヤー名：ラフ加筆

POINT!

カラーラフの検討

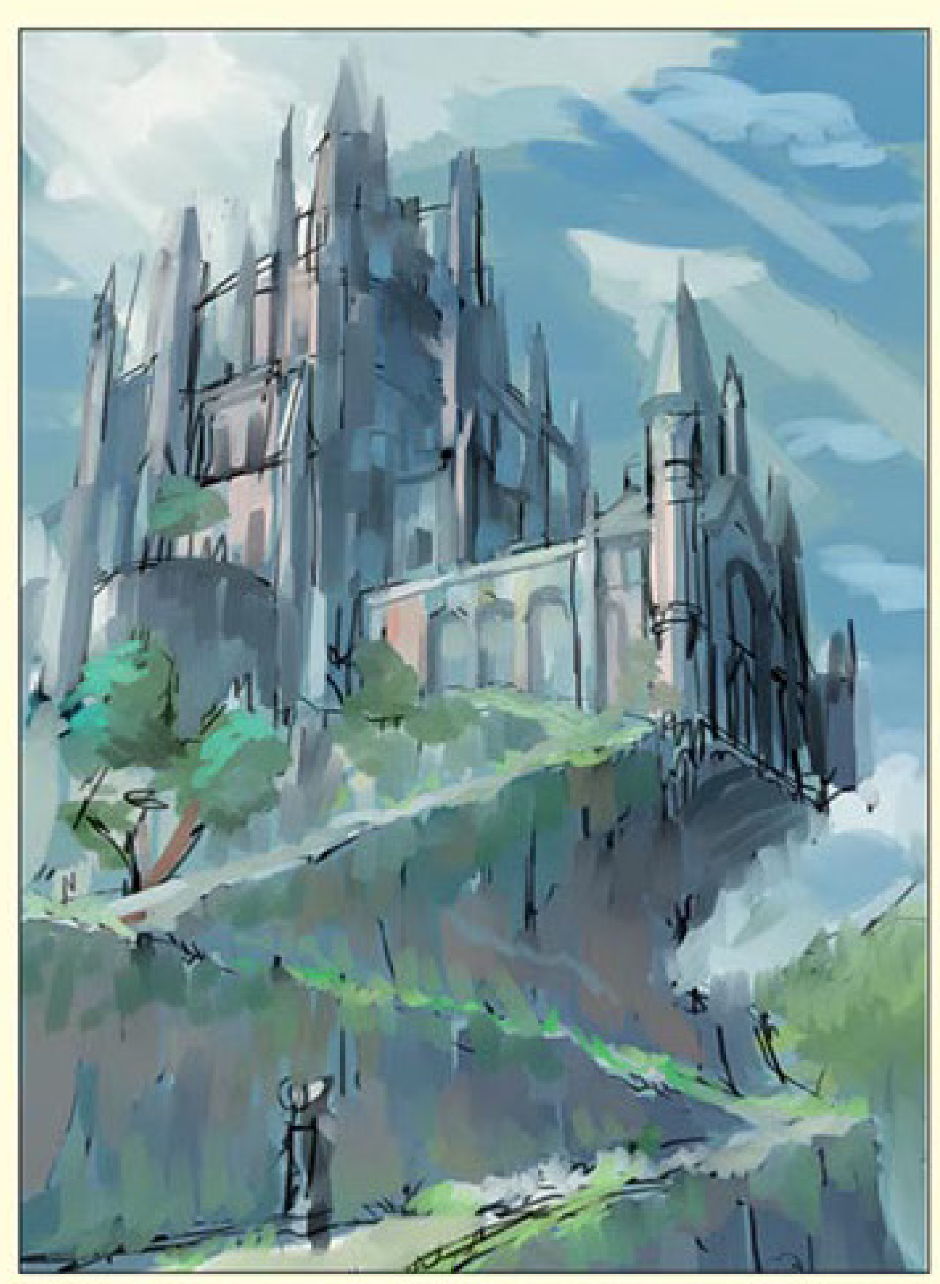
下絵となるカラーラフは、完成イラストがイメージできる程度に描き込みます。
今回、構図と色味を検討するために、解説と同様の過程で別バージョンのカラーラフを作成しています（別案A、B）。今回は青空とのコントラストがよさそうな案で描き進めることにしました。



複数の案から一つに絞って決めたカラーラフに塗りを加えて仕上げていきます。



別案A



別案B

05 レイヤーを分ける

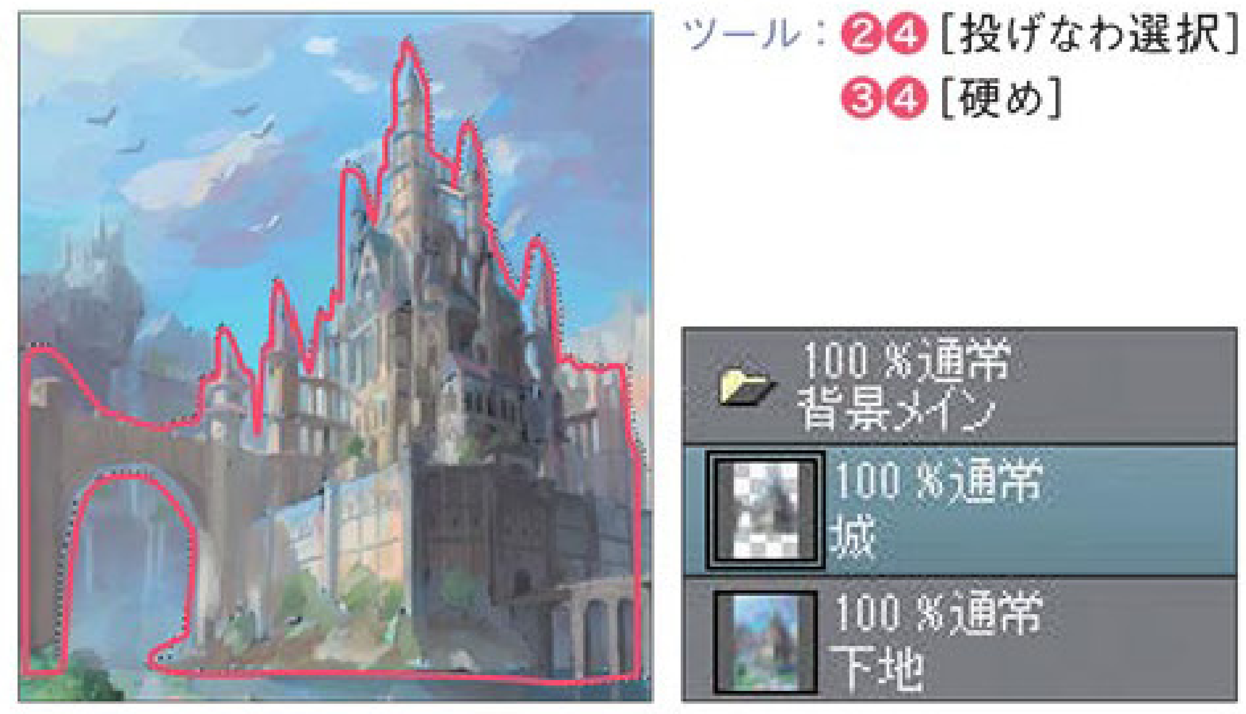
❶「橋修正」、「ラフ加筆」、「ラフ_下地」レイヤーを結合して「下地」とします。

❷パーツごとにレイヤーを分けます。まず［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で「下地」レイヤーに描かれている城を大まかに囲い、［コピー］（Ctrl+C）&［貼り付け］（Ctrl+V）して城を分割します。このレイヤーは「城」レイヤーとします。

❸「城」レイヤーだけを表示し、［消しゴム］ツール→［硬め］で不要な部分を消します。

❹工程❶〜❸の手順で「空」「地面」「人」……という具合にほかの要素も分割してレイヤーを分けていきます。

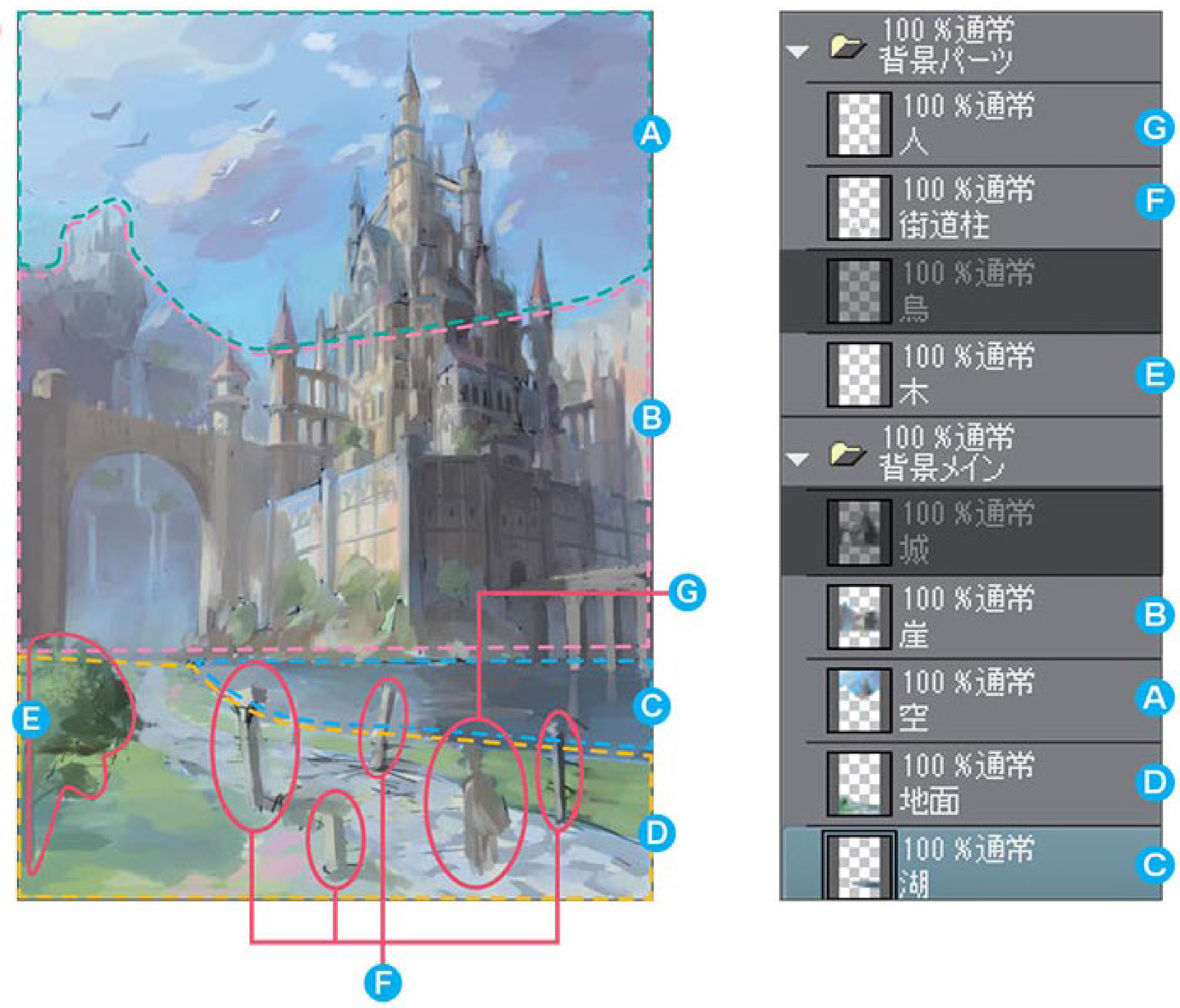
❶


❷


ツール：❷❹［投げなわ選択］
❸❹［硬め］

❸


レイヤー名：城

❹


POINT!

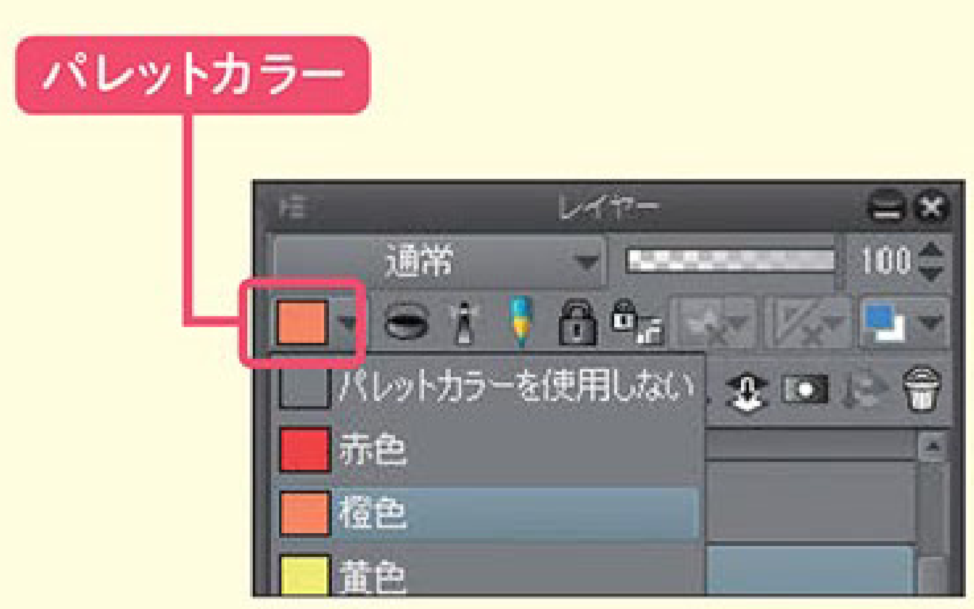
パレットカラーを設定

視認性を良くするために、［レイヤー］パレットの各レイヤーの表示（パレットカラー）を重要度に応じて色分けします。

この作例では

・赤＝重要度：大
・オレンジ＝重要度：中
・黄色＝重要度：小
・紫＝エフェクト

としています。





城を描く

「城」レイヤーで城を塗っていきます。城の塗りに限ったことではありませんが、描画色はすでに塗られた色から［スポイト］（Alt）で拾いながら設定しています。



レイヤー構成



01 城の上層から描く

［レイヤー］パレットで「城」レイヤーを選び、塗っていきます。まずは城の上層から描画します。［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で、光が当たるところと影になるところが明確になるように塗りを重ねます。

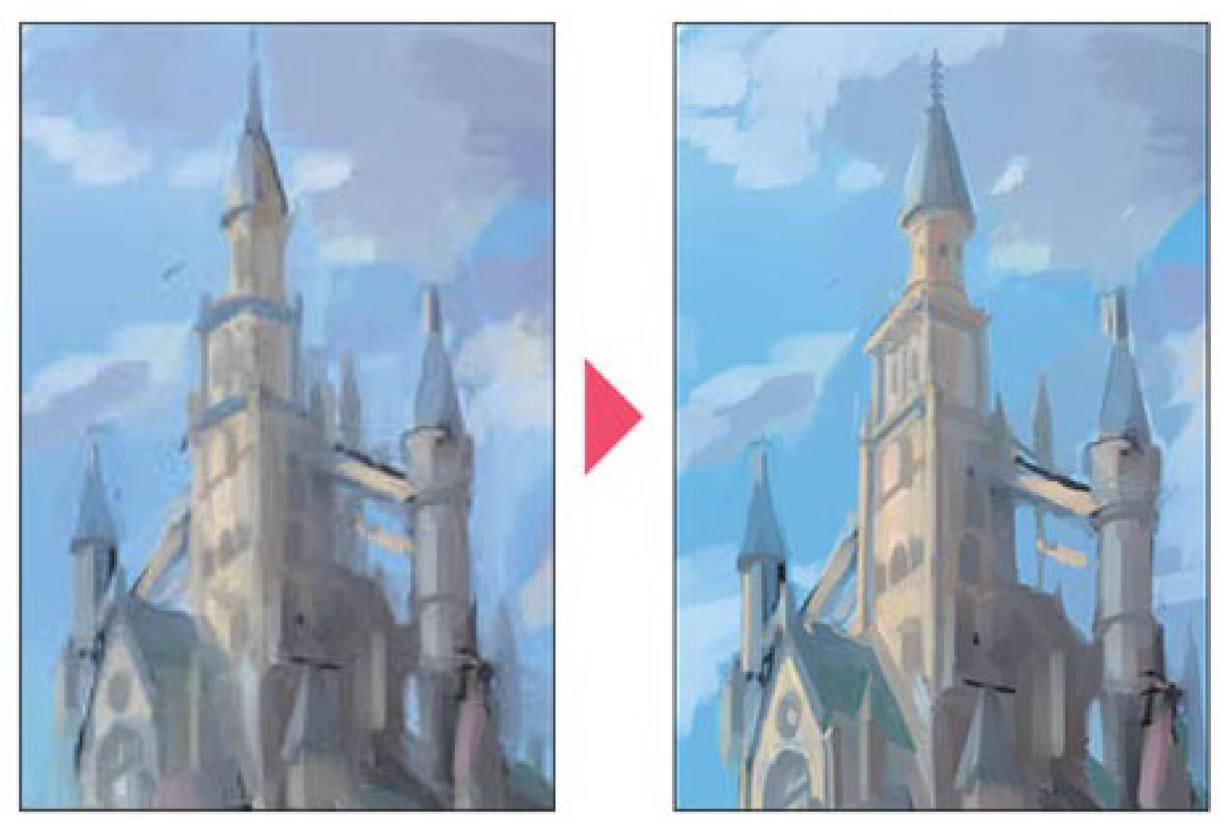
影1
R＝224
G＝210
B＝187

影2
R＝159
G＝150
B＝141

影3
R＝130
G＝131
B＝132

屋根
R＝101
G＝138
B＝166

ツール：［油彩平筆］



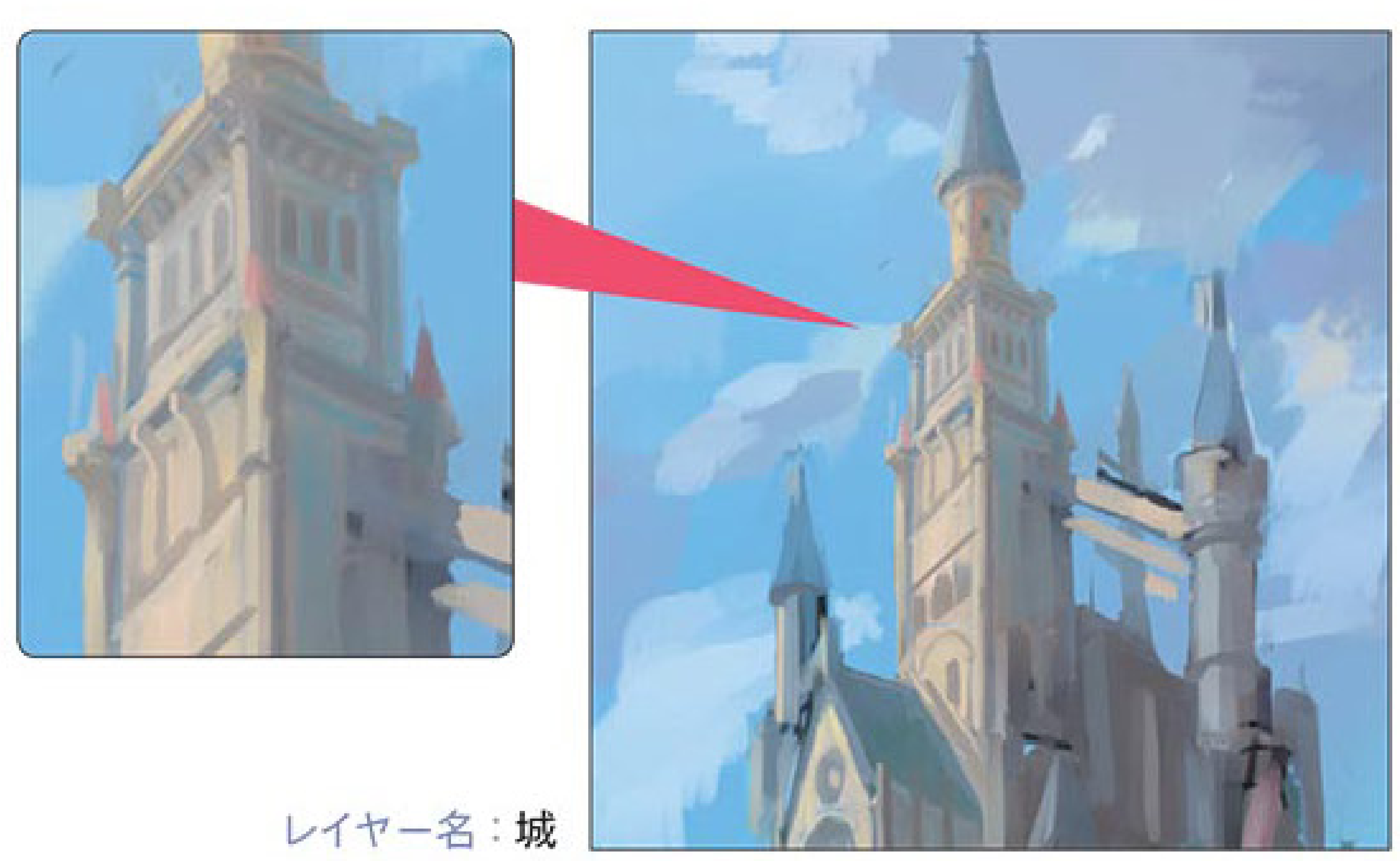
レイヤー名：城

02 ディテールを整える

［油彩平筆］で窓や柱などのディテールを整えるように描き込みます。

影
R＝93
G＝91
B＝97

ツール：［油彩平筆］



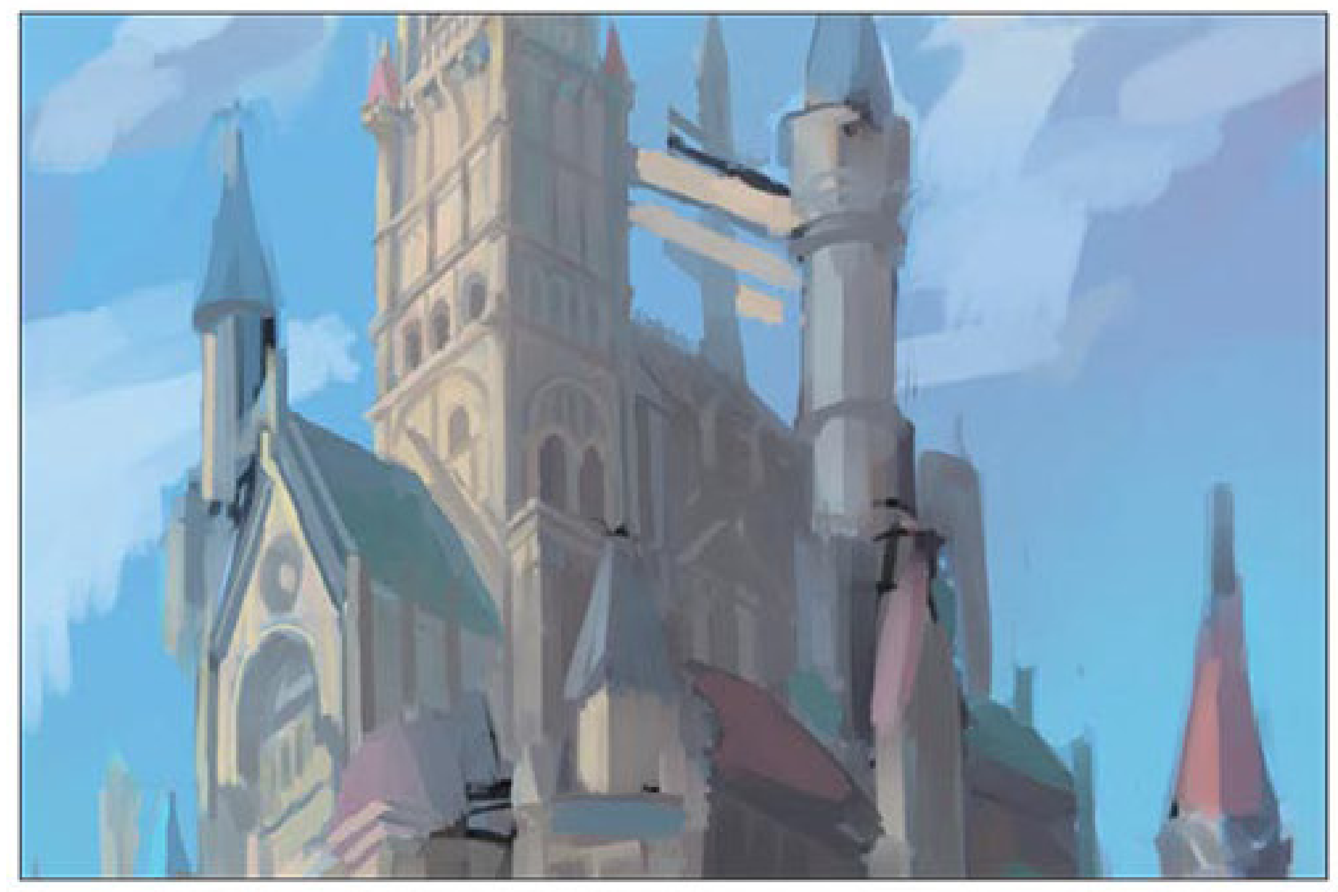
レイヤー名：城

03 日影の部分を描く

日影になっている部分に、ディテールを追加します。
[油彩平筆] で暗い色を使って塗っていきます。

暗い色
R =68
G =69
B =78

ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：城

04 窓を加える

下のほうへ塗りを進めていきます。日の当たる明るい部分は、光源を意識しながら大まかに窓などを描き加えました。

明るい部分
R =224
G =210
B =187

ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：城

05 細部を描き込む

[油彩平筆] のブラシサイズを細く（10〜15pt）して、カラーラフで大まかに塗った部分の描画を整えていきます。影のエッジが際立つように塗っていくことで、細部が明確になっていきます。

影1
R =141
G =151
B =159

影2
R =109
G =111
B =120

影3
R =108
G =101
B =103

ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：城

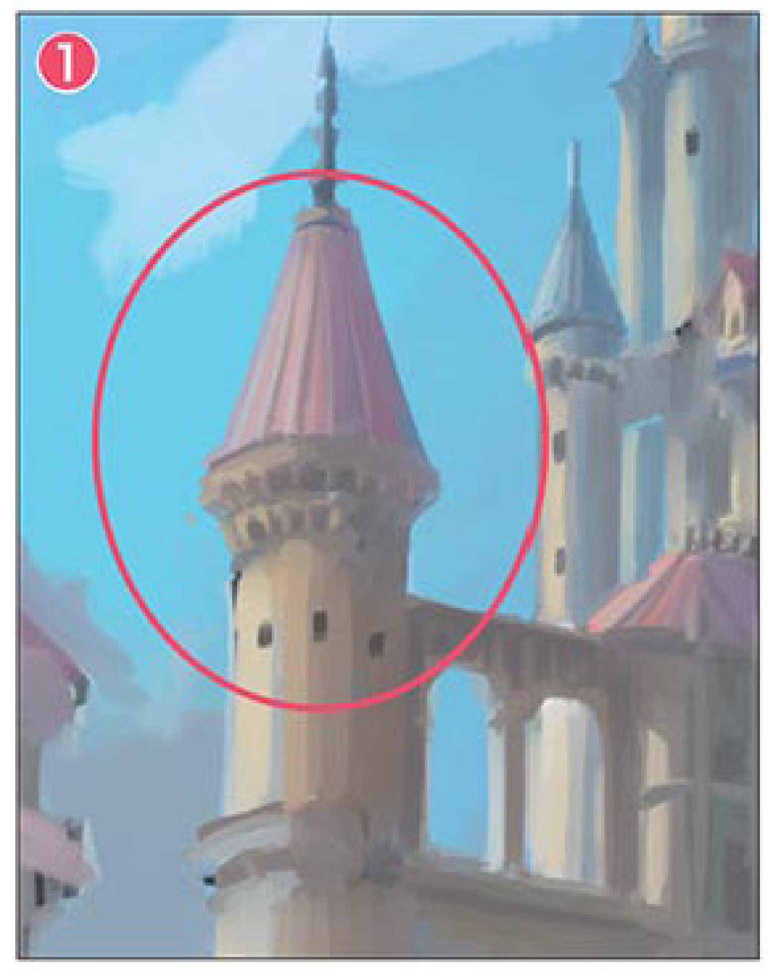
06 円塔を塗る

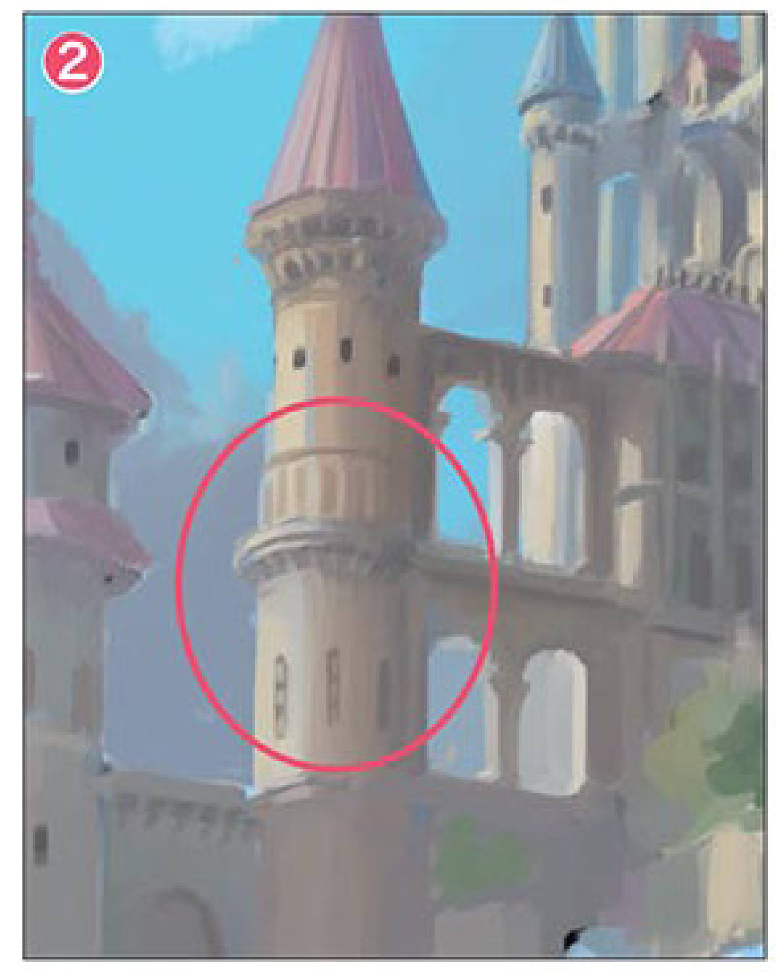
城の下方にある円塔を塗っていきます。

❶［油彩平筆］で屋根などの塗りを整え窓を追加します。

❷［油彩平筆］で円塔の中央に飾りや窓を描き加えます。

❸［エアブラシ］ツール→［柔らか］で塗りをなじませて円筒の曲面を表現します。


レイヤー名：城

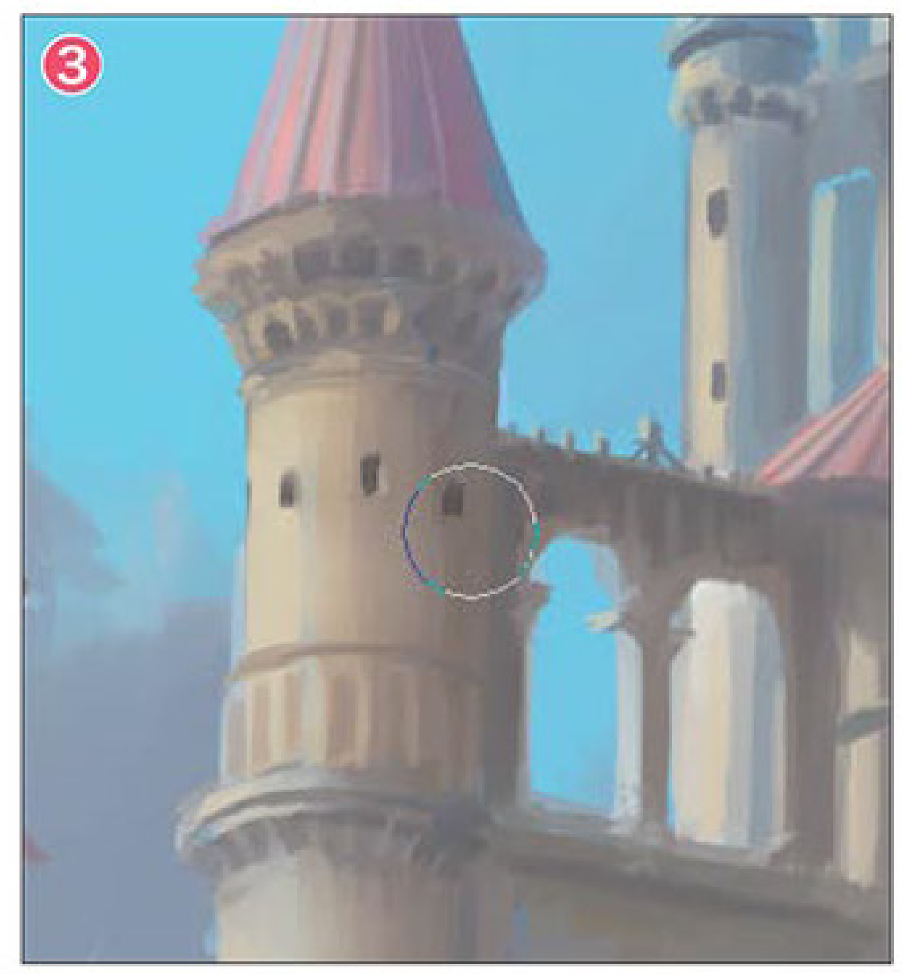

レイヤー名：城

❶屋根
R＝217
G＝183
B＝181

❶❷窓
R＝102
G＝101
B＝104

❸なじませ
R＝140
G＝142
B＝145

ツール：❶❷［油彩平筆］／❸［柔らか］


レイヤー名：城

07 影に差をつけながら塗る

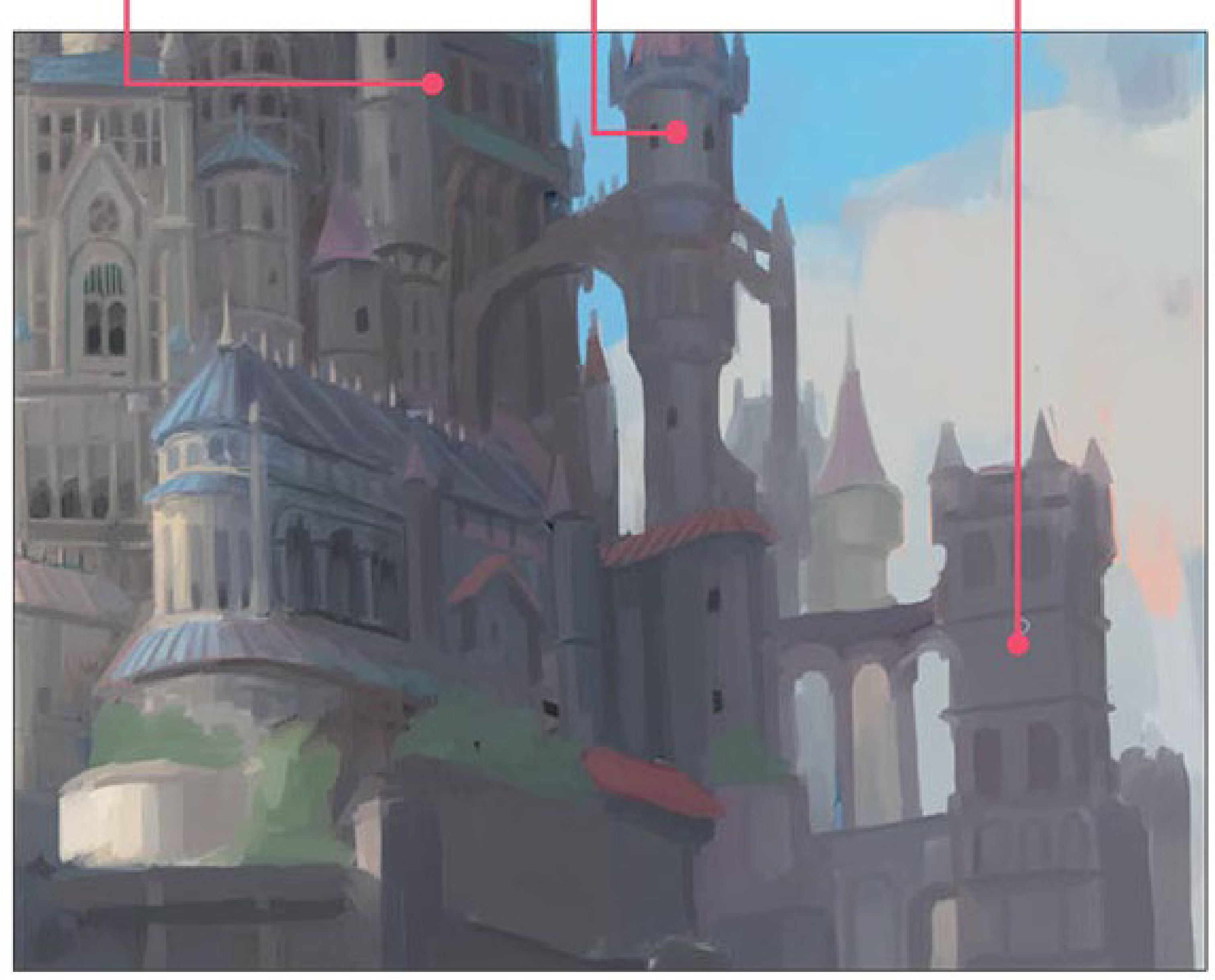
光が当たらない面は暗い色で塗っていきますが、手前の影の色と奥の部分の影の色に差をつけると遠近感が出ます。奥の建物の影は比較的薄めの暗い色で塗っています。

ツール：［油彩平筆］

影1
R＝83
G＝85
B＝95

影2
R＝111
G＝115
B＝125

影3
R＝127
G＝125
B＝131


レイヤー名：城

08 城壁を塗る

城壁を塗っていきます。

❶［油彩平筆］で塗り重ねて、城壁の塗りを整えます。

❷面を意識しながら影になる部分を［油彩平筆］で描き込みます。工程07（P.57）と同じように、手前のほうは細部をくっきりと濃い描画色で描き、奥へ行くほど細部は描かず影が薄くなるように描画して遠近感を出します。

❸城のほとりには湖がある設定なので、奥の方はその反射光によってやや青みがかったグレーになるように塗ります。

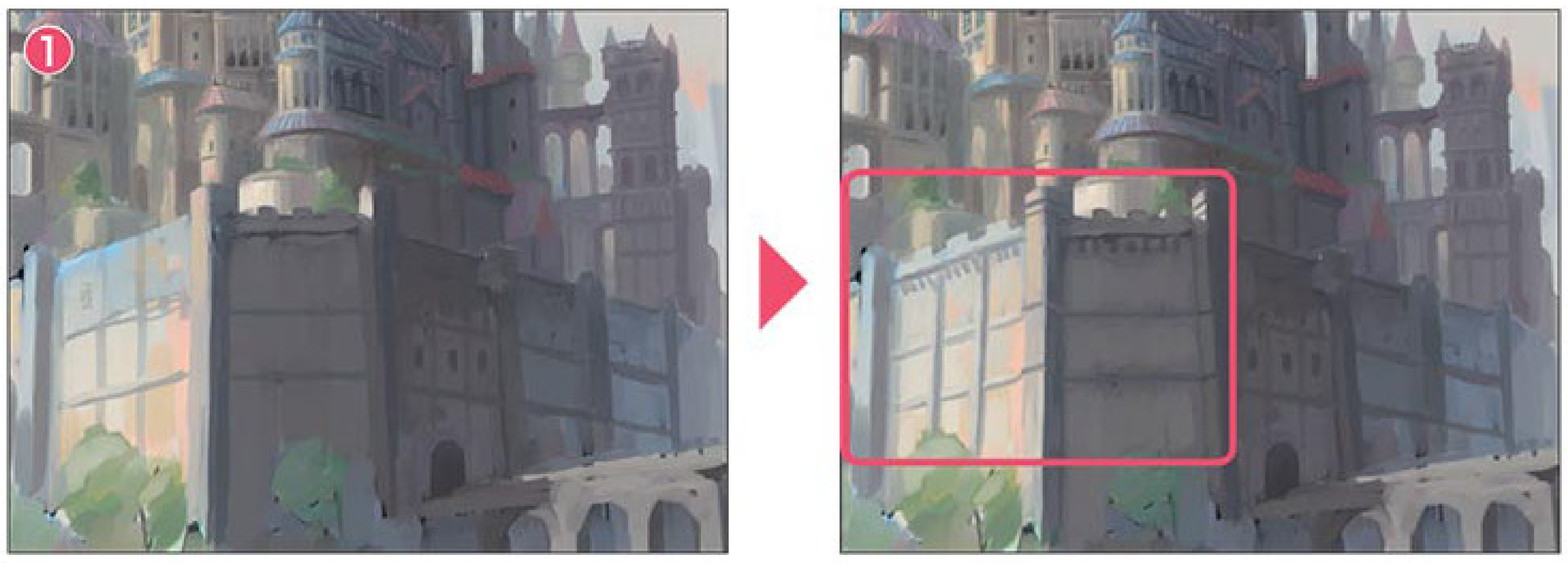
❶明るい面1
R =229
G =224
B =208

❶明るい面2
R =238
G =207
B =184

❶明るい面3
R =151
G =152
B =151

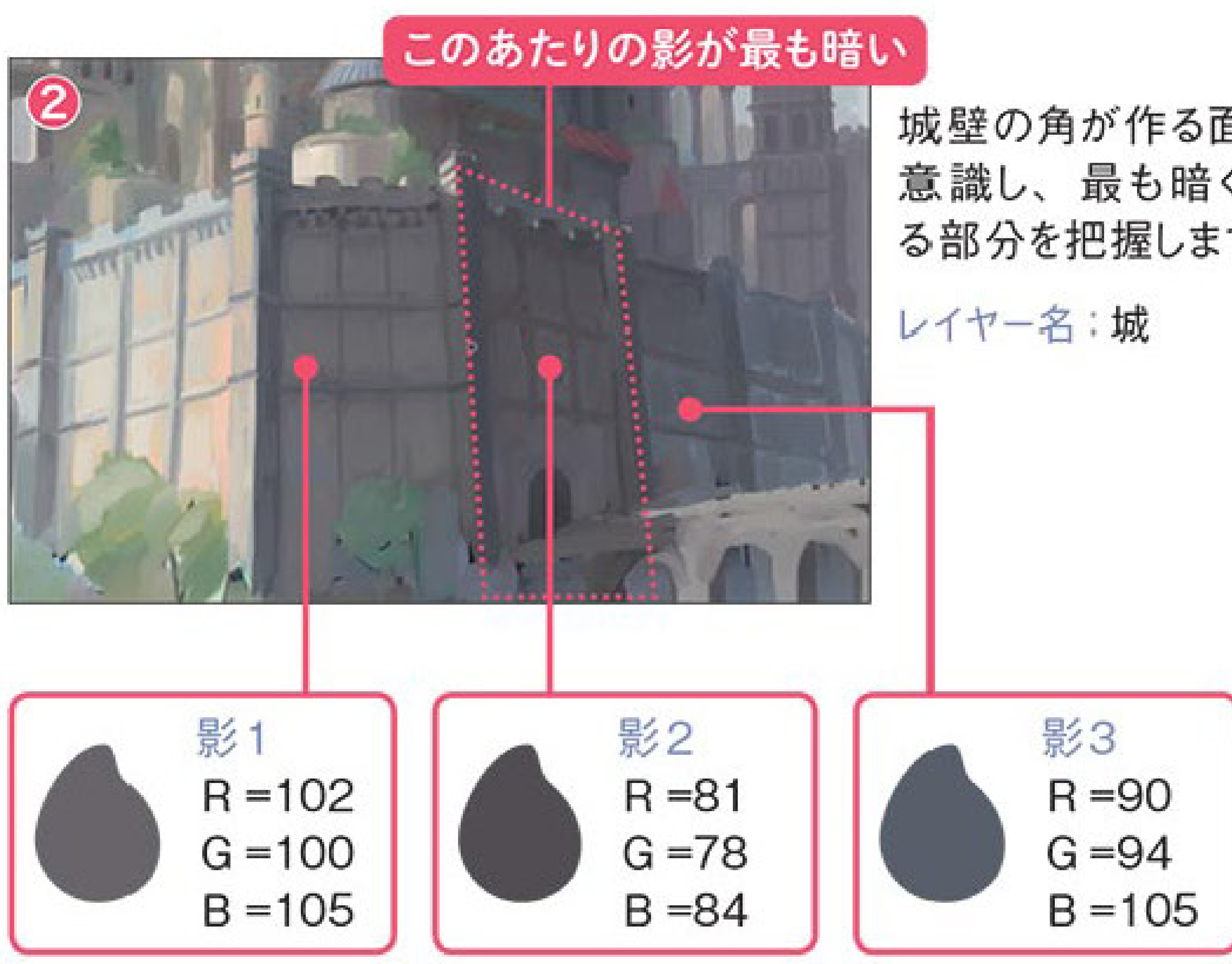
❶暗い面の影
R =69
G =71
B =79

❸反射光
R =115
G =125
B =140



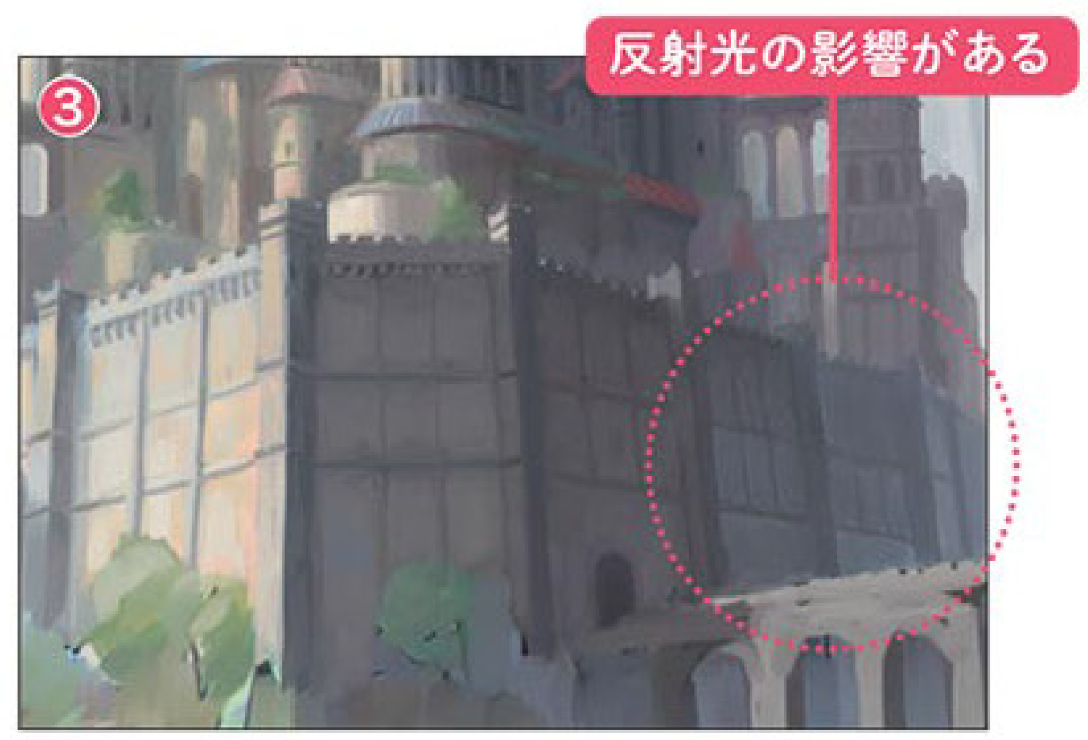
レイヤー名：城

ツール：［油彩平筆］



城壁の角が作る面を意識し、最も暗くなる部分を把握します。

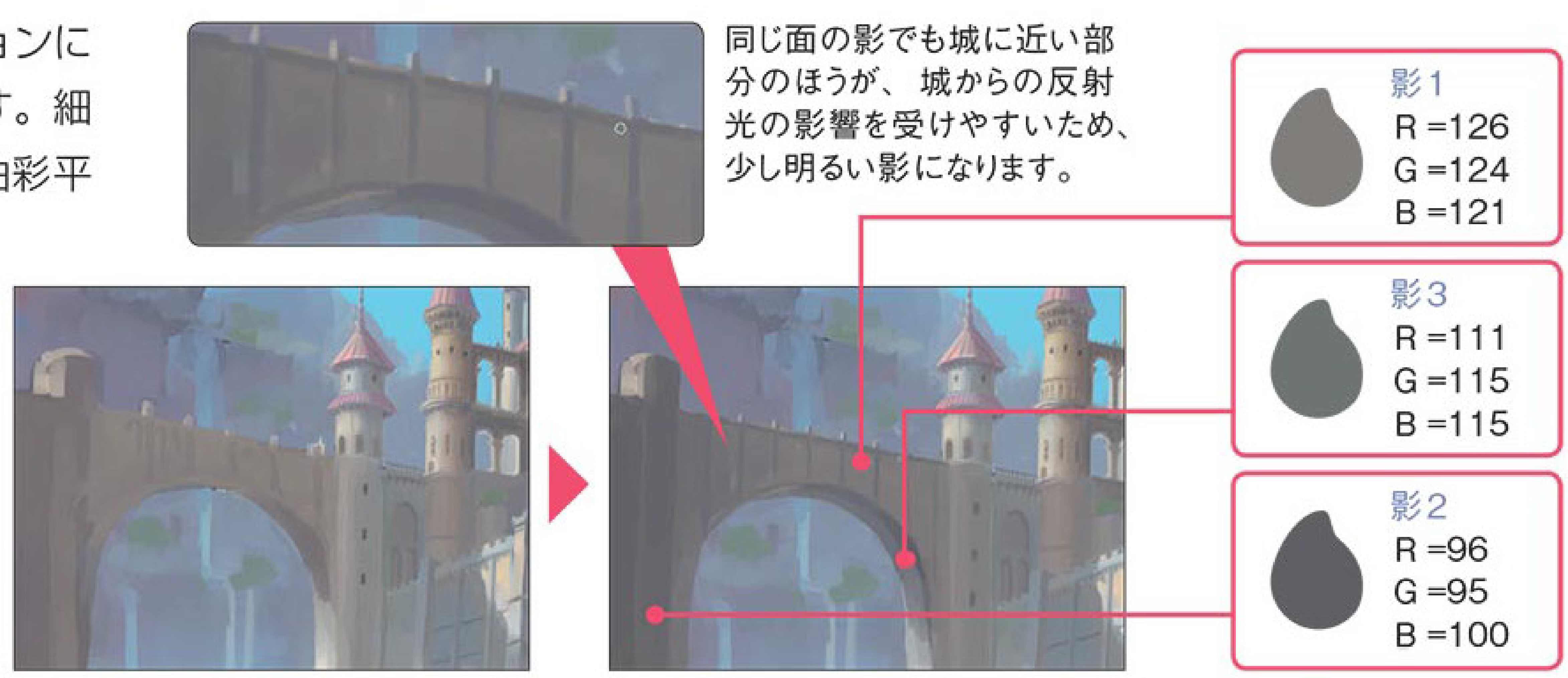
レイヤー名：城



レイヤー名：城

09 橋を塗る

橋の影はグラデーションになるように描画します。細部を追加しながら［油彩平筆］で塗っています。



同じ面の影でも城に近い部分のほうが、城からの反射光の影響を受けやすいため、少し明るい影になります。

レイヤー名：城

ツール：［油彩平筆］

10 橋に手すりと模様を加える

❶［油彩平筆］で手すりを描き加えます。

❷新規レイヤーを作成し［油彩平筆］でアーチ型の模様を描きます。

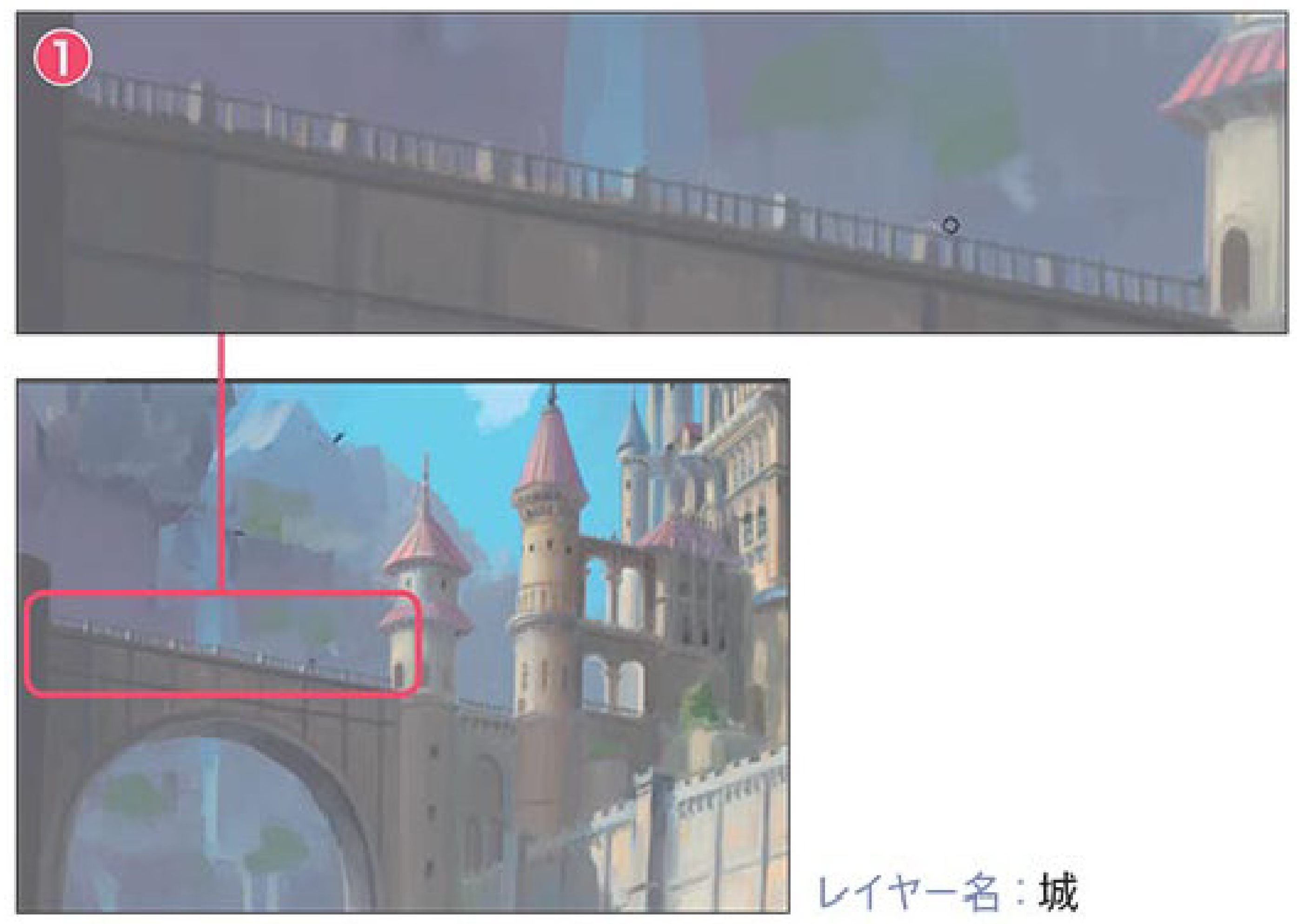
❸工程❷で描いた模様を［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で選択します。

❹［レイヤー移動］ツールでAltキーを押しながらドラッグで模様を複製します。複製を繰り返し、端まで模様を加えました。

❶手すり
R =111
G =115
B =115

❷模様
R =98
G =98
B =100

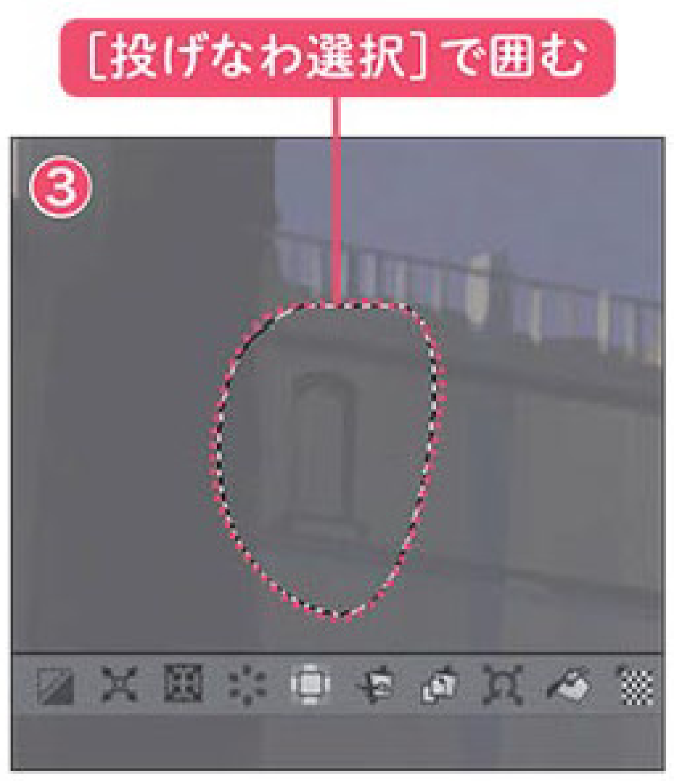
ツール：❶❷［油彩平筆］／❸［投げなわ選択］／❹［レイヤー移動］



レイヤー名：城



レイヤー名：橋アーチ



レイヤー名：橋アーチ



レイヤー名：橋アーチ

11 橋の円塔を塗る

橋の柱を塗って円塔にします。［油彩平筆］で明暗をつけ［エアブラシ］ツール→［柔らか］でなじませて円塔の曲面を表現します。

照り返し
R =197
G =189
B =171

影1
R =139
G =143
B =143

影2
R =98
G =98
B =100

ツール：［油彩平筆］／［柔らか］





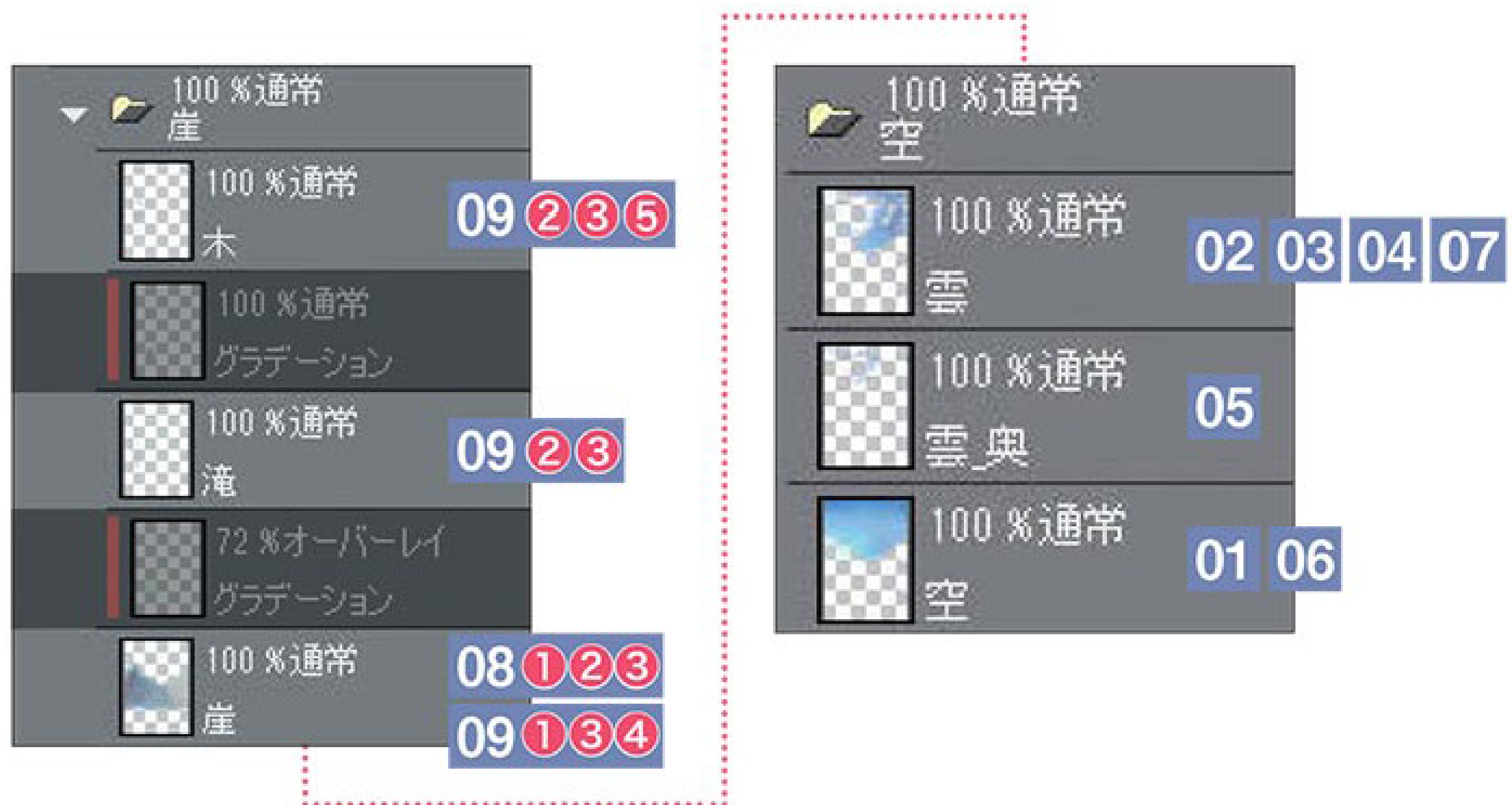
レイヤー名：城

遠景を描く

空や遠くに見える崖などを描いていきます。



レイヤー構成

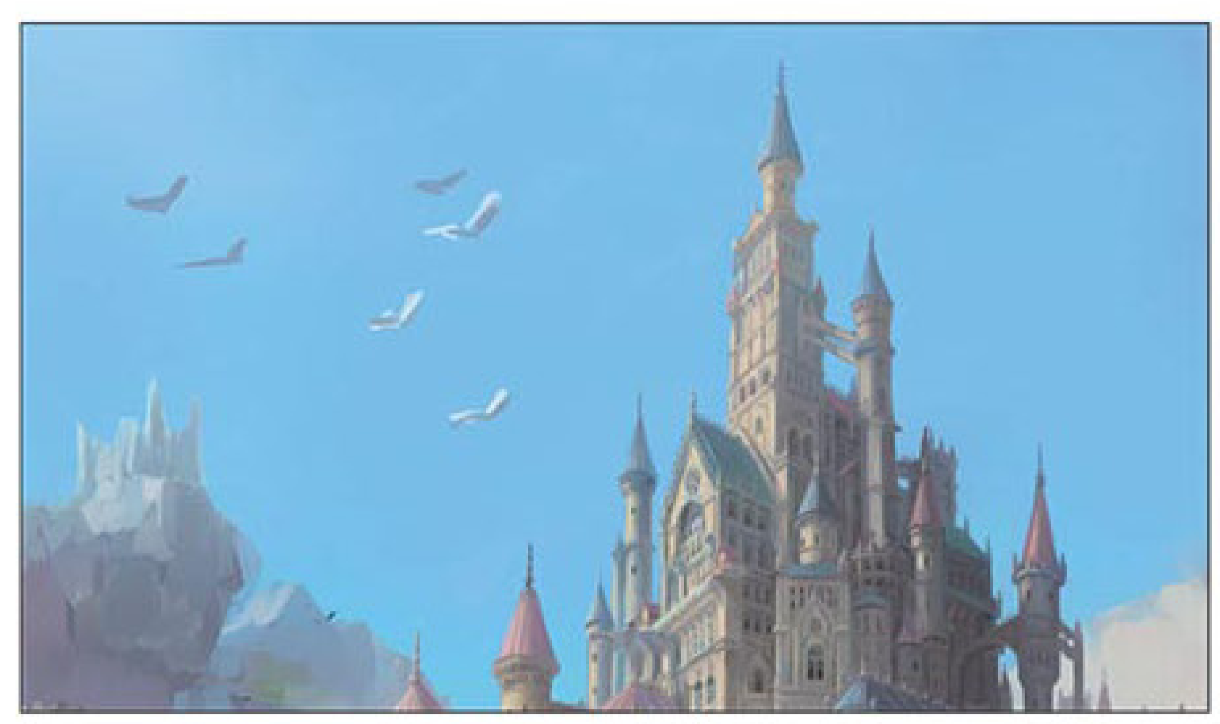


01 空を塗る

空を［エアブラシ］ツール→［柔らか］で塗ります。光源となる太陽の近くは明るくなるようにやや薄くします。

空
R =154
G =200
B =252

ツール：［柔らか］



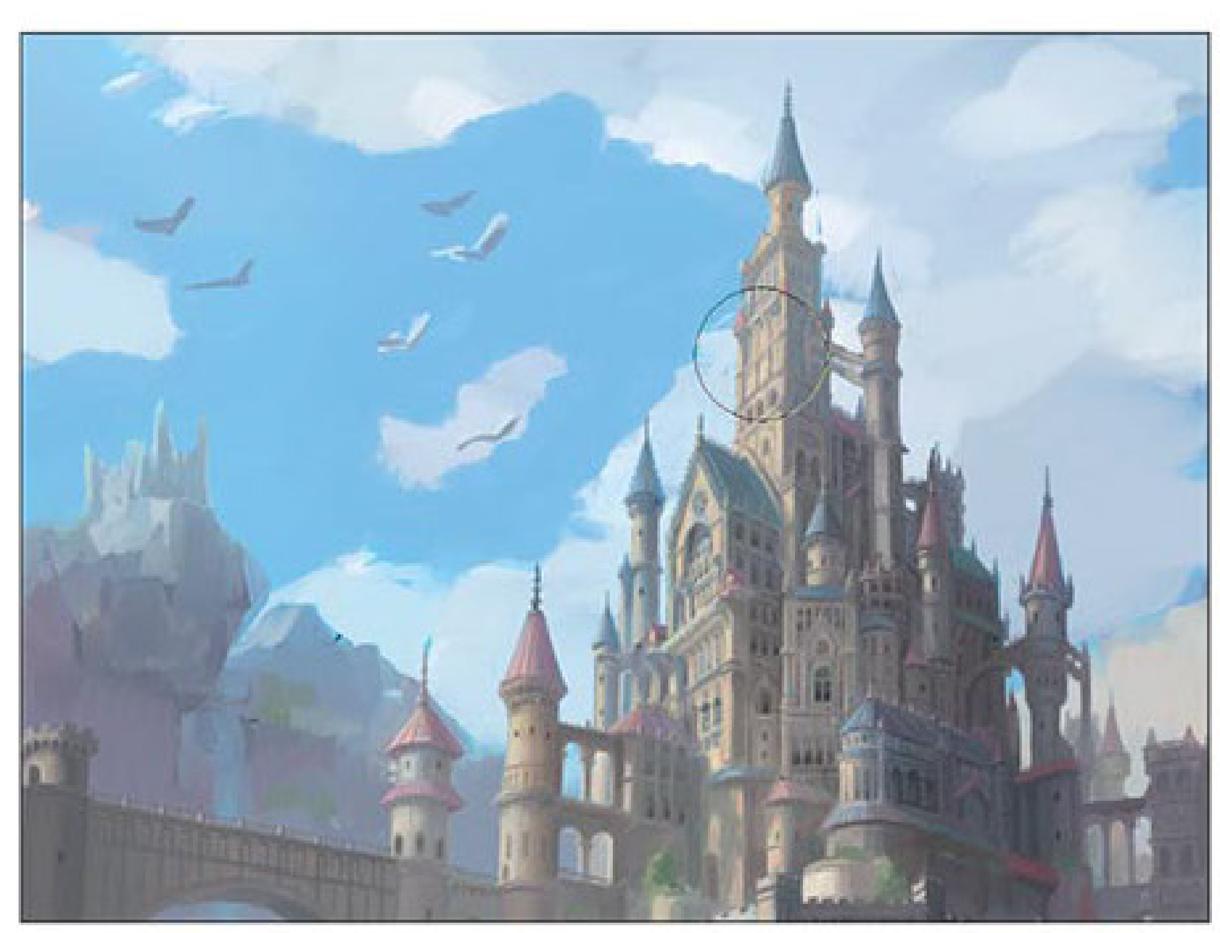
レイヤー名：空

02 雲を塗る

レイヤー「雲」を作成し、［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］を使って、白で雲の形を描画します。

白
R =255
G =255
B =255

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：雲

03 雲の影を塗る

左上からの光源を意識して［油彩平筆］で影を塗ります。雲は気体ですが、厚みのある立体物として捉えると陰影をつけやすいです。

雲
R =124
G =145
B =180

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：雲

04 雲に色味を加える

［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成して色味を追加します。追加後、［下のレイヤーと結合］で「雲」レイヤーと結合します。

色味追加
R =247
G =164
B =154

ツール：［油彩平筆］





レイヤー名：雲

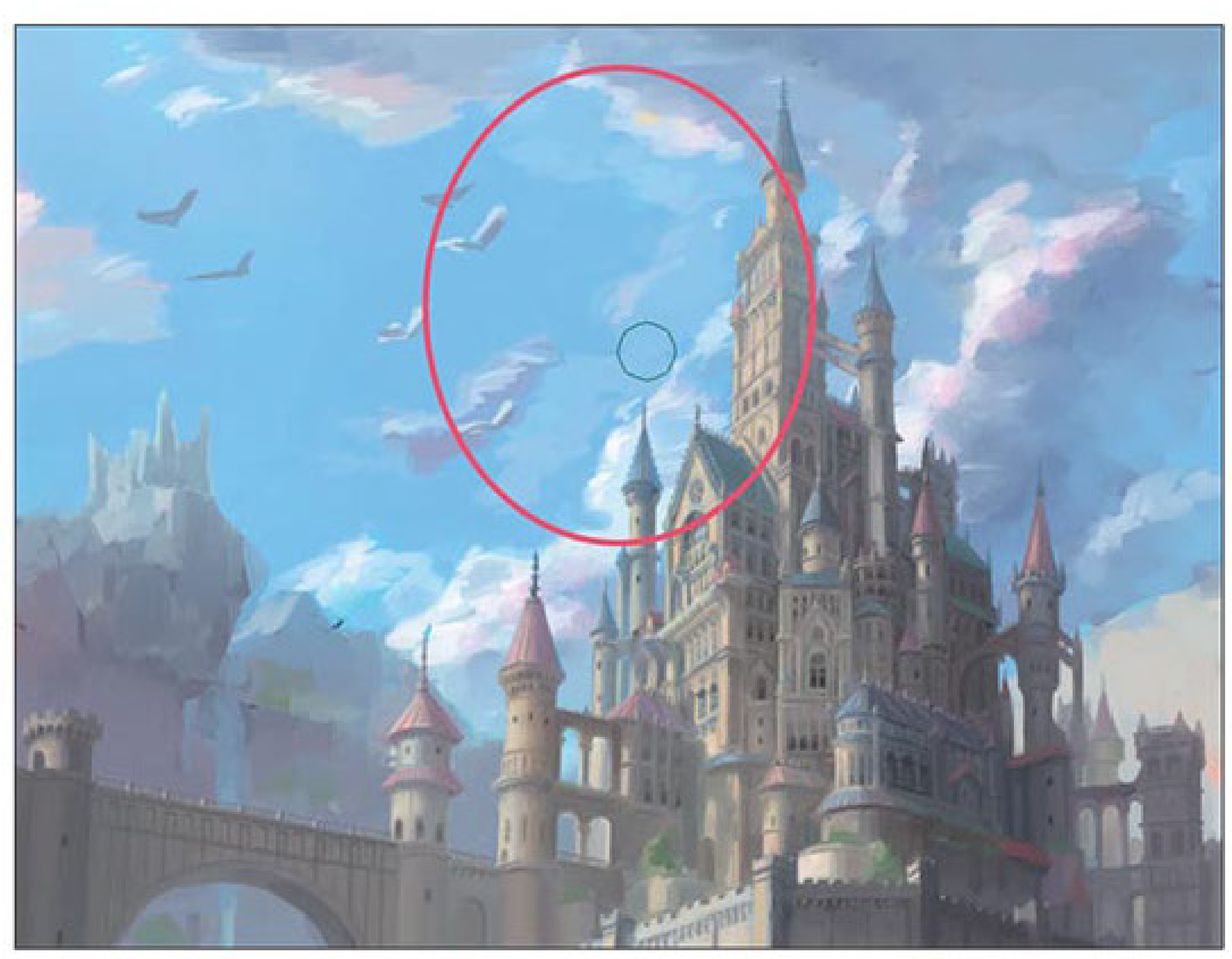
05 雲に奥行きを出す

雲に奥行き感を出すためにレイヤー「雲_奥」を作成し、雲を描画します。遠近感を出すため、遠くの雲はコントラストを下げて描画します。

遠くの雲
R =184
G =216
B =243

ツール：［油彩平筆］／［ドライガッシュ］





レイヤー名：雲_奥

06 空にグラデーションを加える

[エアブラシ] ツール→ [柔らか] を選び、ブラシサイズを大きく (ここでは800pxくらい) して上のほうから塗り、空にグラデーションを加えます。上を暗く、下は明るくなるようにします。

グラデーション
R =88
G =125
B =184
ツール：[柔らか]



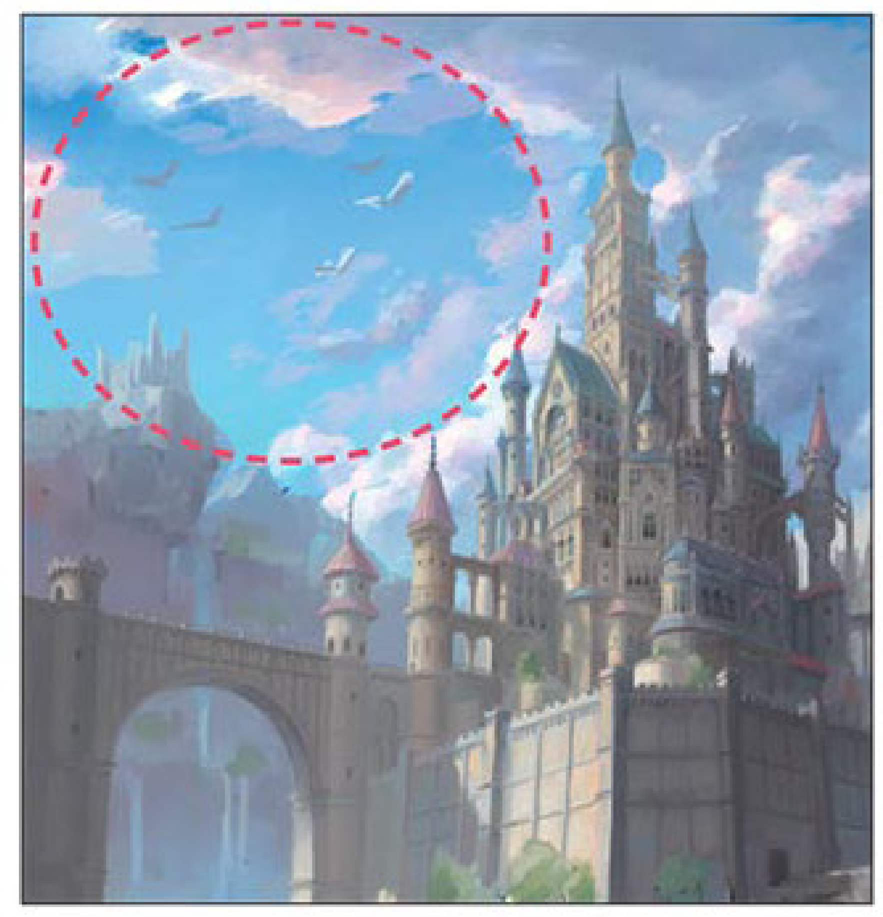
レイヤー名：空

07 雲を加筆する

雲のコントラストを強くするために、[加算 (発光)] モードのレイヤー「光加筆」を作成し、[下のレイヤーでクリッピング] に設定して描画します。描画色は茶ですが描画した部分が光るように明るくなります。ツールは [筆] ツール→ [厚塗り] にある [油彩平筆] や [ドライガッシュ] を使います。描画後、「光加筆」レイヤーは [下のレイヤーに結合] で「雲」レイヤーと結合します。

茶
R =60
G =28
B =0
ツール：[油彩平筆] ／ [ドライガッシュ]





レイヤー名：雲

08 奥の崖を描く1

❶ [油彩平筆] を使い、崖のベースになる色で奥に見える崖の形を整えます。

❷ [油彩平筆] で影を描画します。

❸光源を意識しながら [油彩平筆] で明るい色を描画します。

❶崖のベース
R =206
G =206
B =207

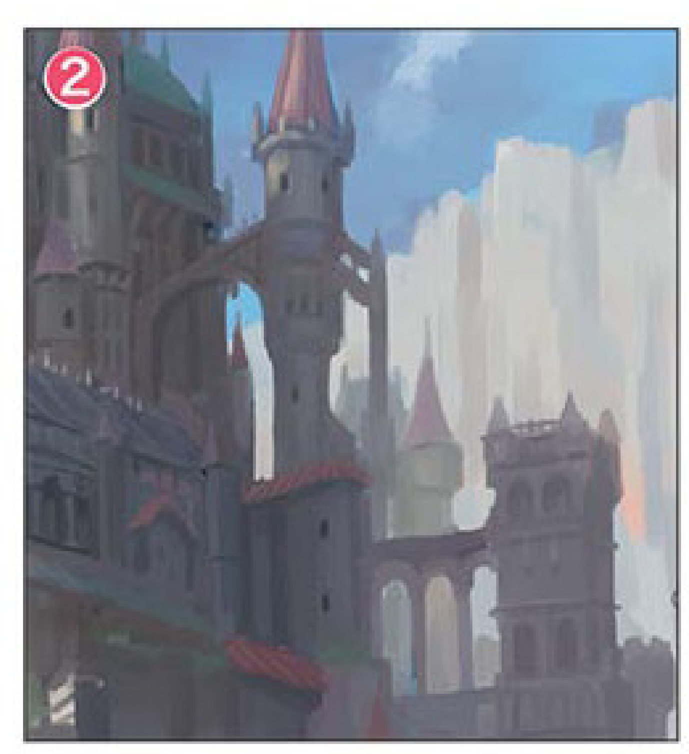
❷崖の影
R =186
G =181
B =177

❸明るい色
R =218
G =220
B =218

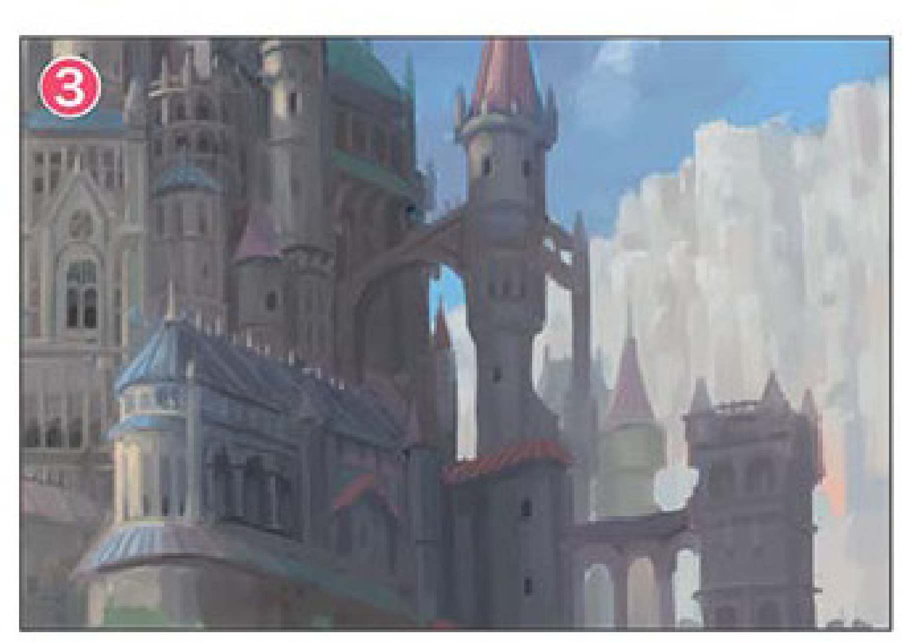
ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：崖



レイヤー名：崖



レイヤー名：崖

09 奥の崖を描く2

❶絵左側で影になっている崖も［油彩平筆］で形を整えます。

❷崖のあたりの遠景を要素ごとに分けて描画するため、「木」「滝」のレイヤーを作成します。

❸「崖」レイヤーで崖を段々に描き立体感を出します。滝は「滝」レイヤーに描画します。「木」レイヤーでは木を描き足しています。すべて［油彩平筆］で描いています。

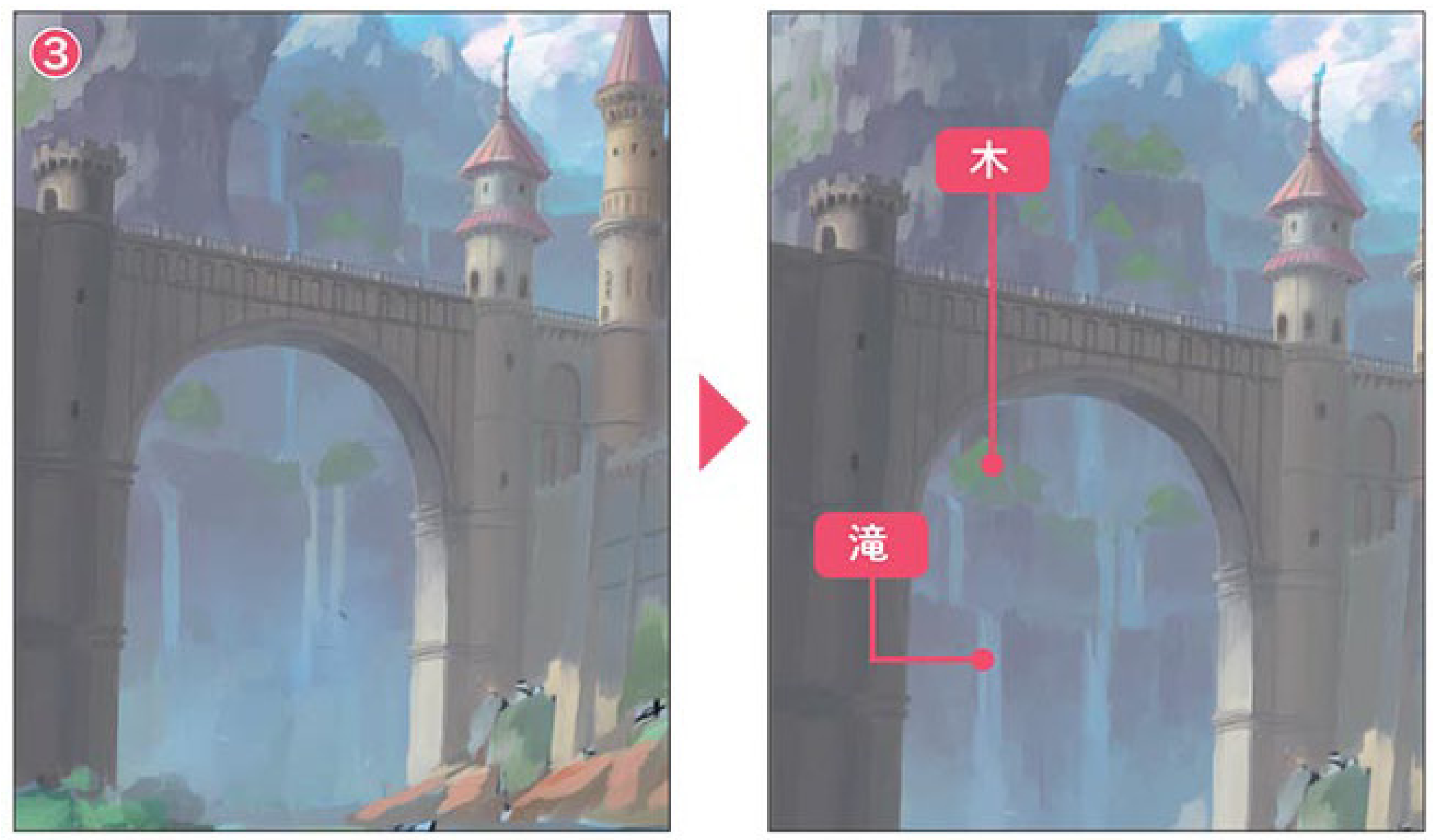
❹崖の上に遠方の城を建てます。明るい色でシルエットを描画してから、光源を意識して影を描画します。

❺右の崖にも「木」レイヤーに［油彩平筆］で木を描画しました。



レイヤー名：崖





レイヤー名：崖
レイヤー名：木
レイヤー名：滝



レイヤー名：崖



レイヤー名：木

❶❸崖と滝
R =150
G =173
B =192

❸崖
R =145
G =160
B =180

❸木1
R =141
G =183
B =140

❹遠方の城
R =196
G =198
B =190

❹遠方の城の影
R =181
G =185
B =183

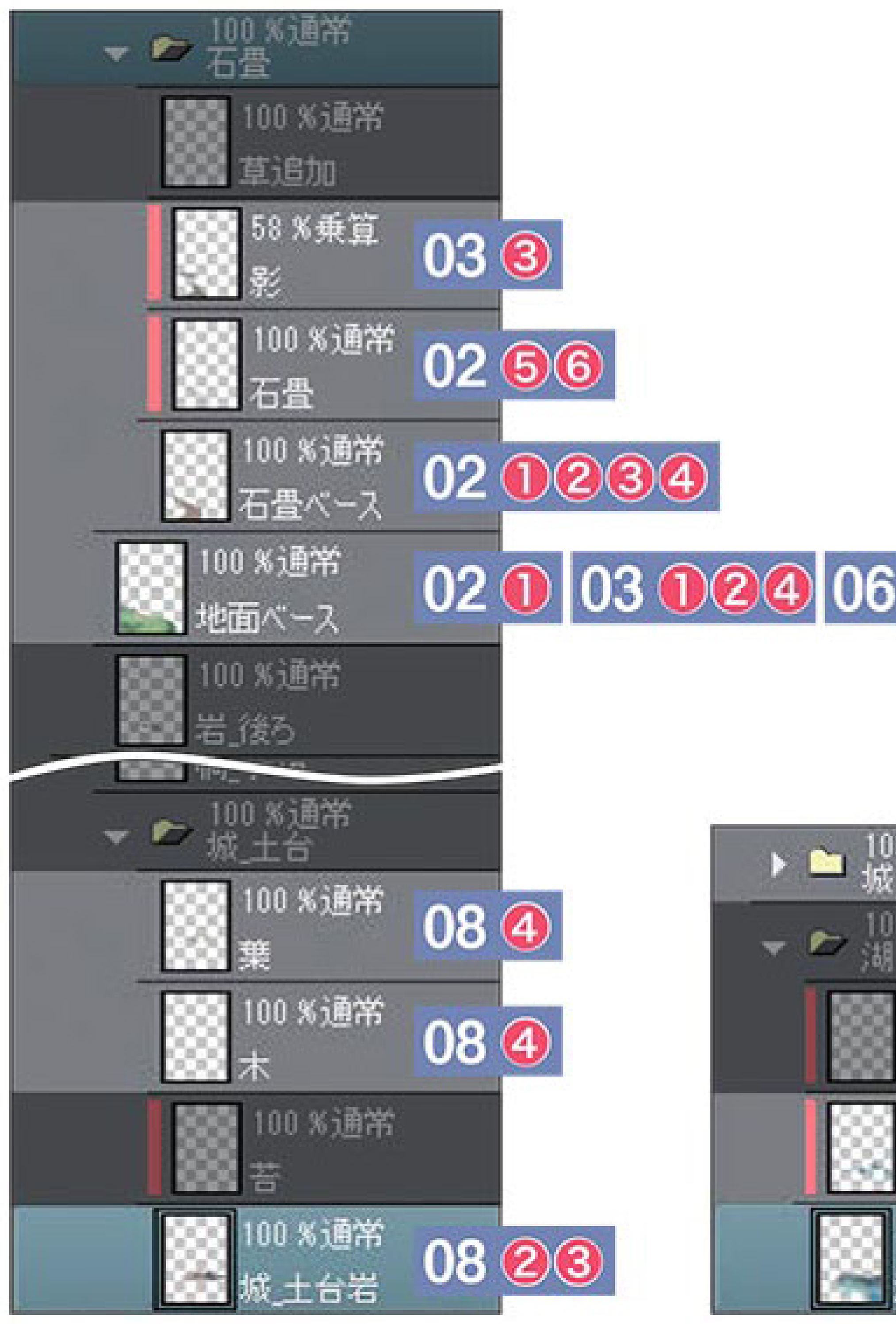
❺木2
R =175
G =197
B =179

ツール：［油彩平筆］

城への路と湖を描く

レイヤー構成









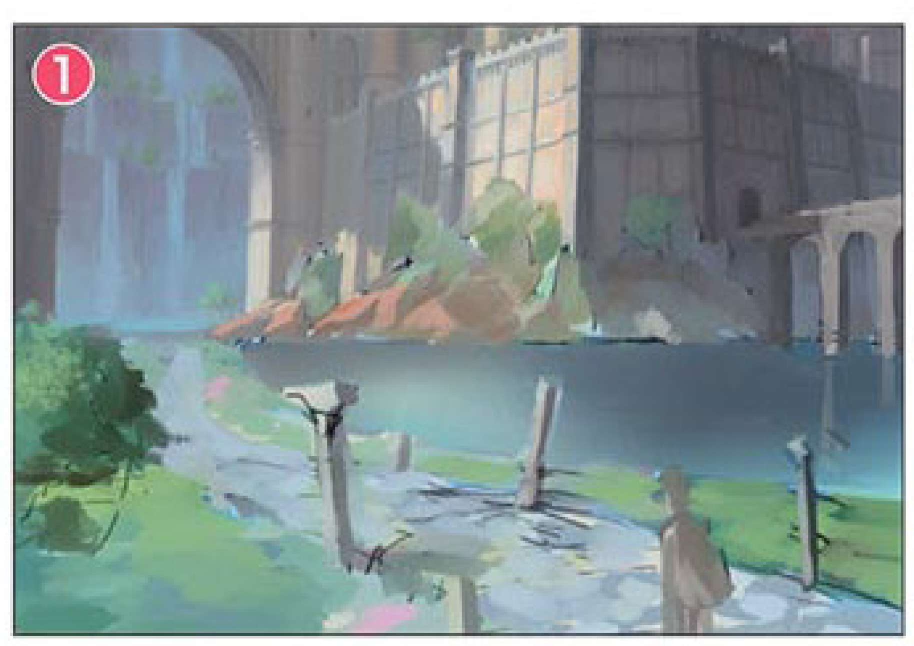
01 湖を描く

❶湖を［エアブラシ］ツール→［柔らか］で滑らかにします。

❷「地面」レイヤーの描画部分を［消しゴム］ツール→［硬め］で削って湖の形を手前に広げる形に変更しました。

❸「人」レイヤーに描かれている人を［レイヤー移動］ツールで動かし位置を変えます。

❹水面の様子を［筆］ツール→［厚塗り］→［点描］で描画します。



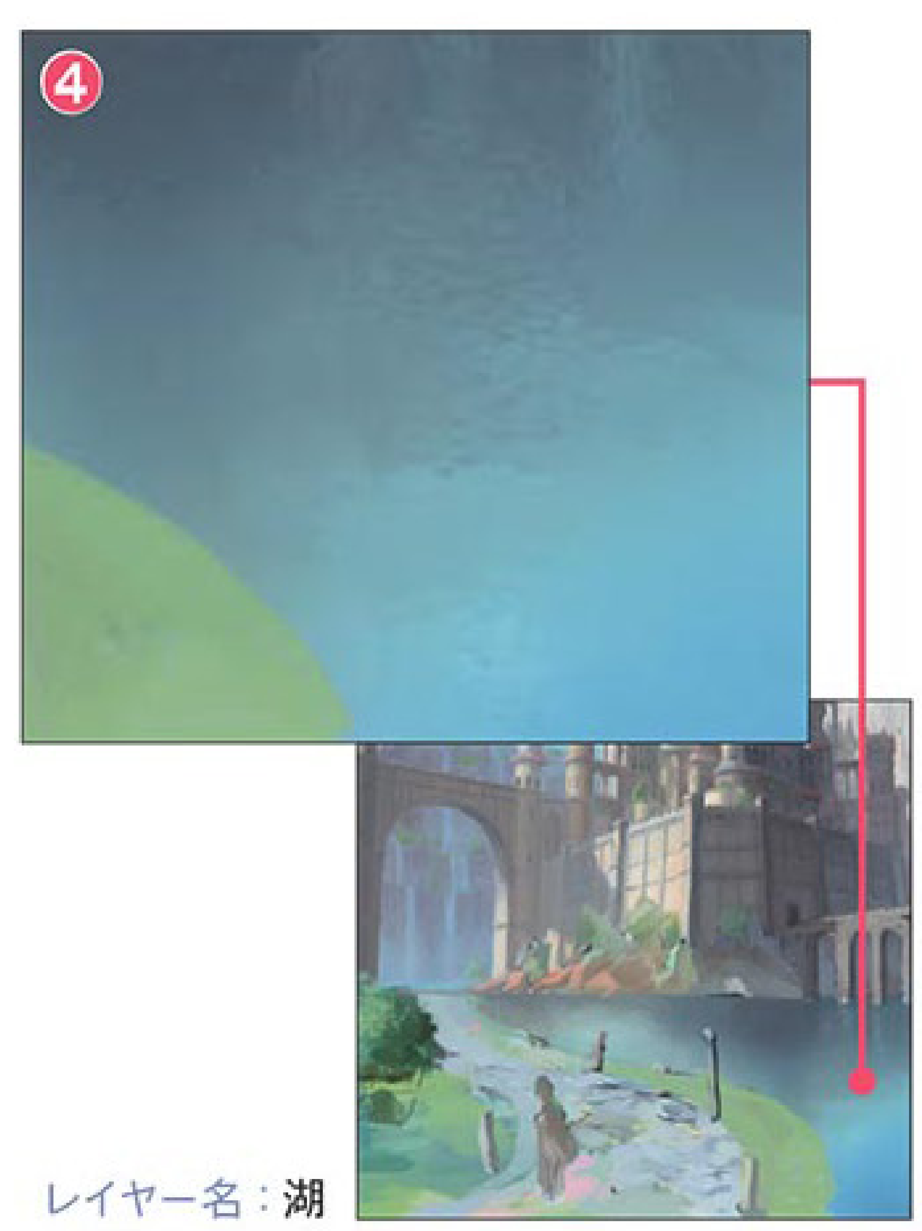
レイヤー名：湖



レイヤー名：地面



レイヤー名：人



レイヤー名：湖

❶湖１
R =163
G =186
B =190

❶湖２
R =72
G =88
B =105

❷草
R =161
G =190
B =128

❷湖３
R =158
G =205
B =242

❹水面
R =140
G =187
B =222

ツール：❶［柔らか］／❷［硬め］／❸［レイヤー移動］／❹［点描］

02 路を描く

❶「地面」レイヤーを「地面ベース」と名前を変えて、さらに路の部分は別レイヤー（「石畳ベース」）にします。[投げなわ選択] で選択し、[コピー]（Ctrl+C）と [貼り付け]（Ctrl+V）でレイヤーを分けています。

❷ [油彩平筆] を使って路を塗りつぶします。

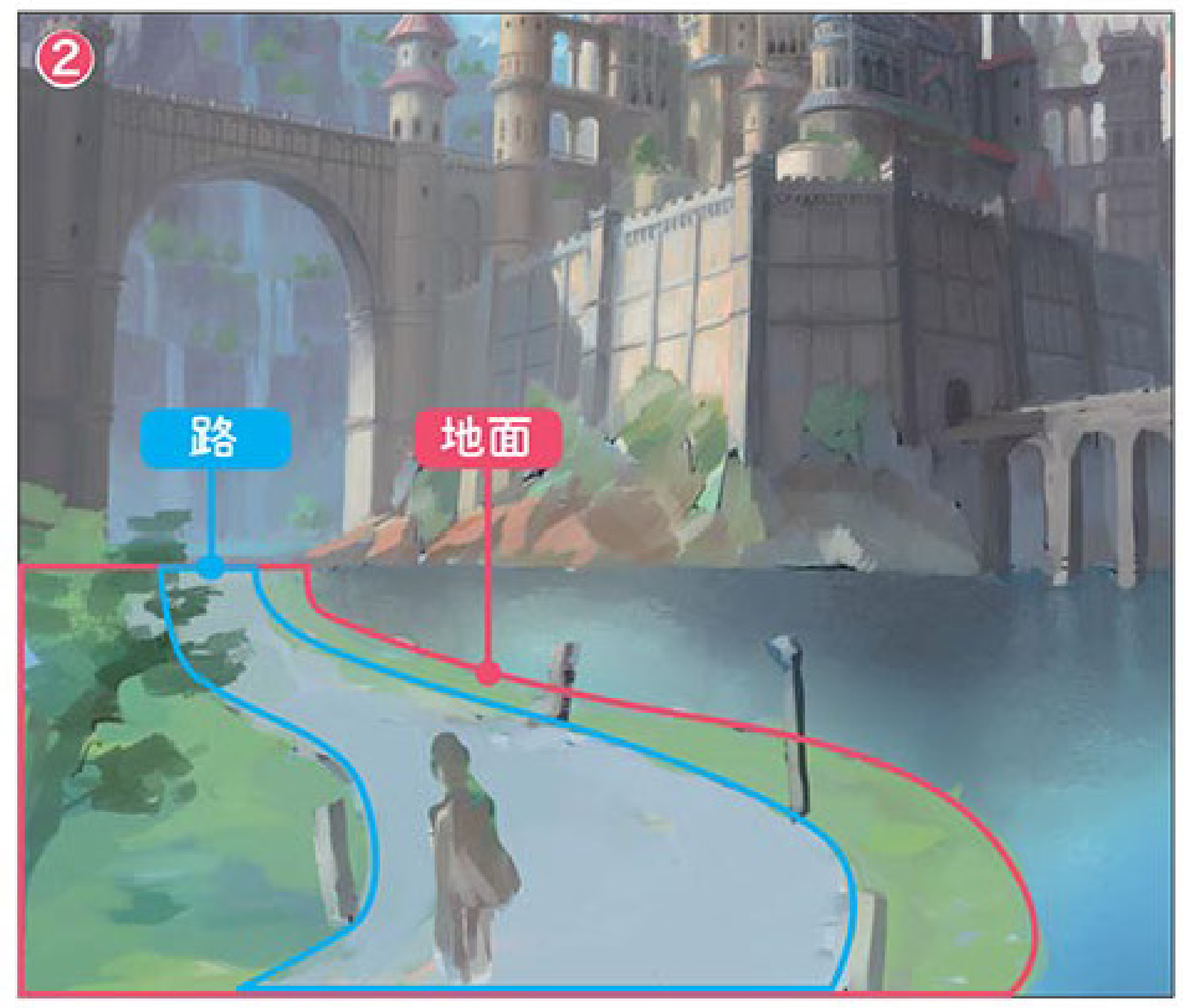
❸ [消しゴム] ツール→ [硬め] で路を削るように消し、輪郭を凸凹にします。

❹ [編集] メニュー→ [線の色を描画色に変更] で路の色を塗り変えます。

❺新規レイヤーを作成し、このレイヤーを「石畳」とします。ここに敷石を描きます。

❻「石畳」レイヤーで [油彩平筆] を使い、敷石のフチに影をつけます。





レイヤー名：石畳ベース



レイヤー名：石畳ベース



レイヤー名：石畳ベース



レイヤー名：石畳



レイヤー名：石畳

❹ベース色
R =162
G =143
B =131

❺敷石
R =180
G =165
B =156

❻影
R =108
G =113
B =103

ツール：❶ [投げなわ選択] ／❷❺❻ [油彩平筆] ／❸ [硬め]

03 地面の草を描く

❶［デコレーション］ツール→［草木］→［草原］で地面に草を描画します。［草原］ブラシは［粒子サイズ］を379pxくらいにして作業しています。

❷［油彩平筆］で上から塗りを重ね、草を描き足します。

❸［乗算］モードの「影」レイヤーを作成して、木の影を描画します。

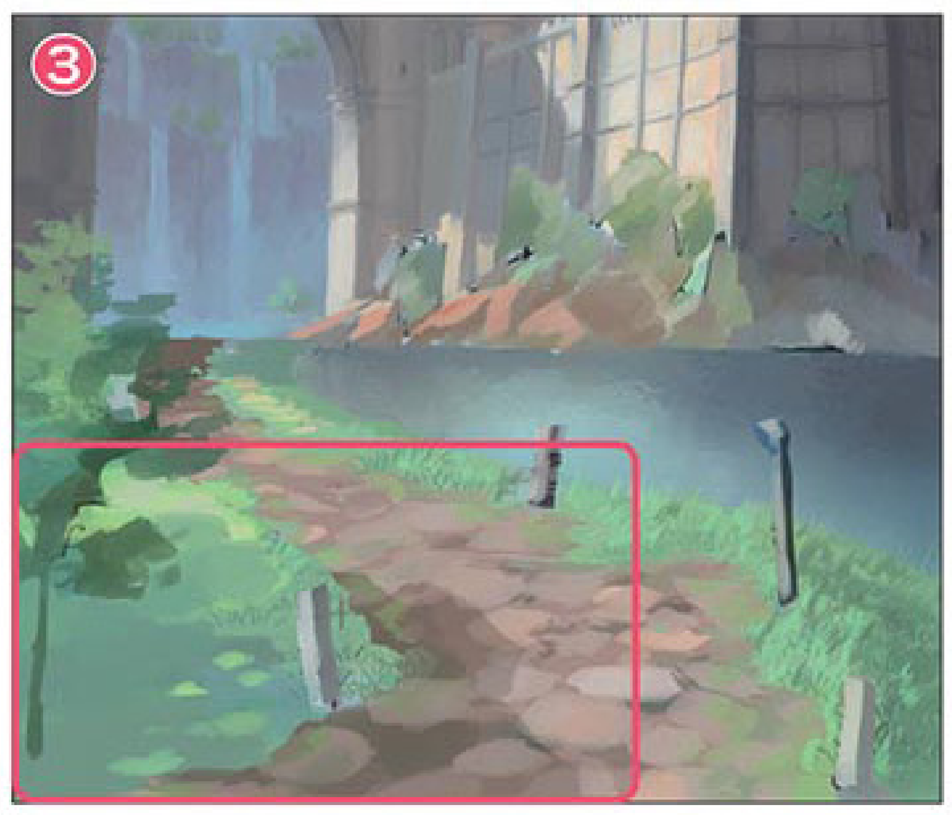
❹［油彩平筆］で地面に草を描き足します。



レイヤー名：地面ベース



レイヤー名：地面ベース



レイヤー名：影／［乗算］／不透明度58％



レイヤー名：地面ベース

❶草1 R=127 G=159 B=157

❷草2 R=102 G=144 B=125

❷草3 R=160 G=210 B=146

❸影 R=131 G=125 B=112

❹草4 R=187 G=213 B=152

ツール：❶［草原］／❷❸❹［油彩平筆］

04 岩を描く

❶STEP1の工程05（P.54）で作成した「街道柱」レイヤーの名前を「岩」に変更し、ラフで描いた柱は削除して［油彩平筆］で岩のシルエットを描画します。

❷光源を意識して、光が当たっている箇所に［油彩平筆］で明るい色を塗ります。

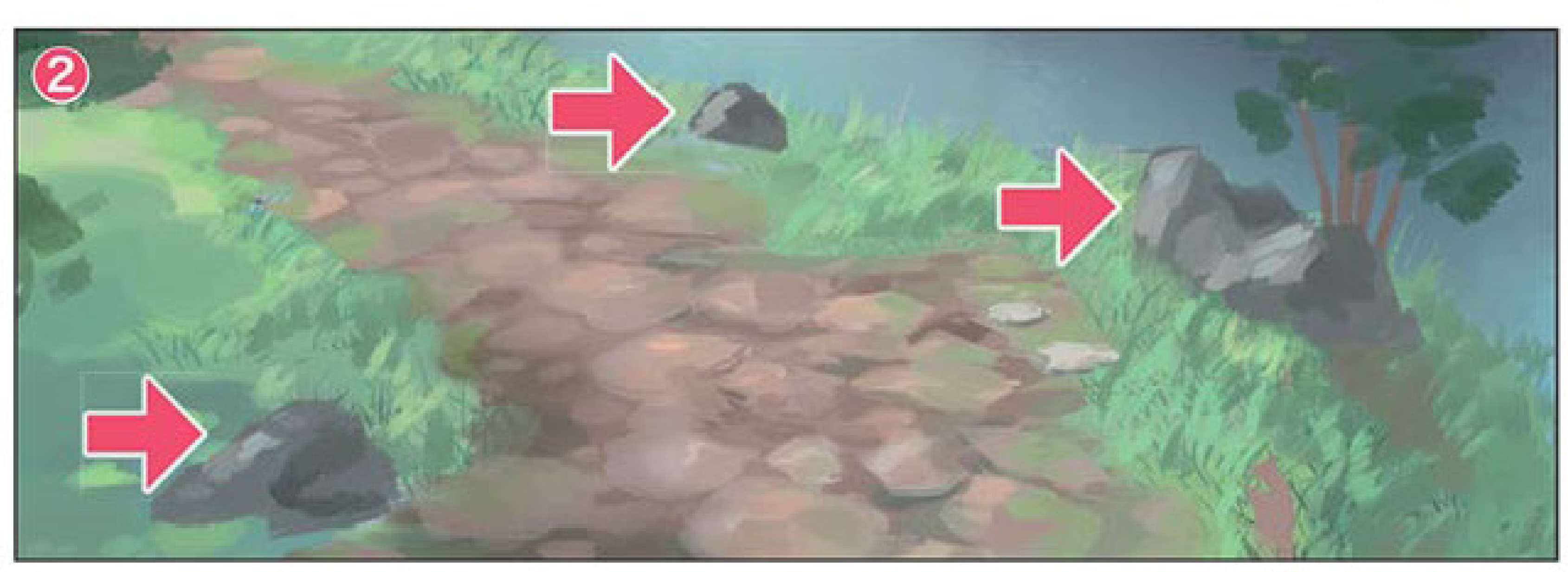
❶岩ベース R=105 G=110 B=111

❷明るい色 R=165 G=172 B=169

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：岩



レイヤー名：岩

05 草木を増やす

❶「木」「葉」レイヤーを作成します。

❷「木」レイヤーに幹を、「葉」レイヤーに葉を［油彩平筆］で描き、木を足します。

❸工程❷と同じ手順で木をさらに描き足します。

❷葉1
R =57
G =82
B =64

❷幹1
R =117
G =107
B =100

❸葉2
R =76
G =98
B =77

❸幹2
R =108
G =103
B =93

ツール：❷❸［油彩平筆］



レイヤー名：木
レイヤー名：葉



レイヤー名：木
レイヤー名：葉

06 路の端を暗くする

［油彩平筆］を使い、路の両端を暗い色で描画しました。

路の端
R =150
G =138
B =120

ツール：［油彩平筆］



レイヤー名：地面ベース

07 葉を描き足す

木の葉の感じをより出すために［筆］ツール→［厚塗り］→［点描］で描画します。

葉
R =160
G =191
B =128

ツール：［点描］



レイヤー名：葉

08 城の下方の小山を調整する

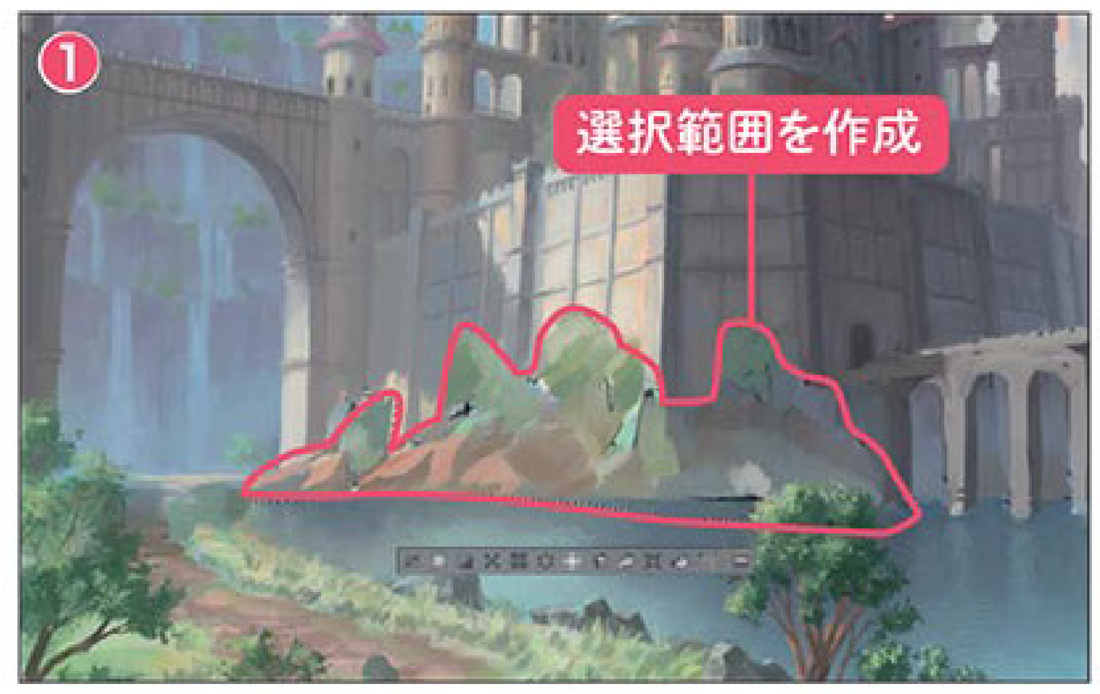
城の下方の、土が盛り上がっている部分をパーツ分けします。

❶［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で選択します。

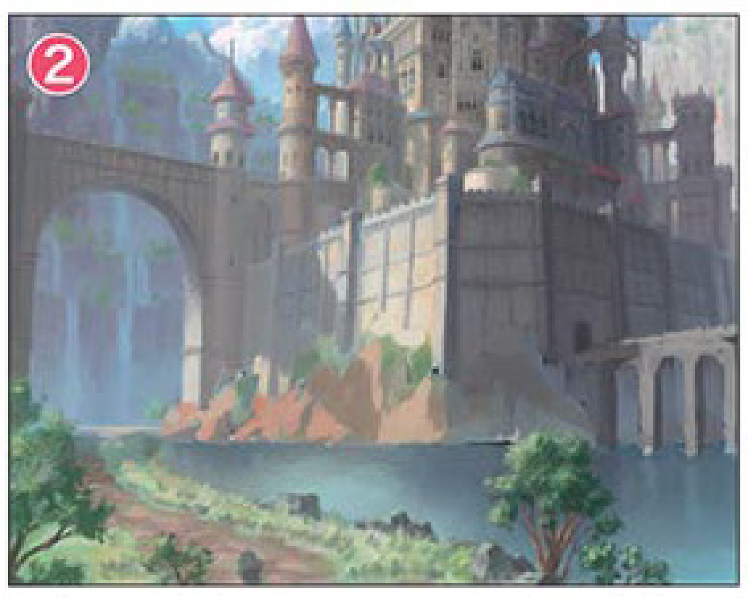
❷［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）し、できたレイヤーを「城_土台岩」と名づけます。

❸光が当たって明るい部分と橋から落ちる影などを意識しながら［油彩平筆］で塗りを重ねます。

❹土の部分を描き込んだら新規レイヤー「木」と「葉」（P.67 05とは別）を作成し、木を描き加えます。

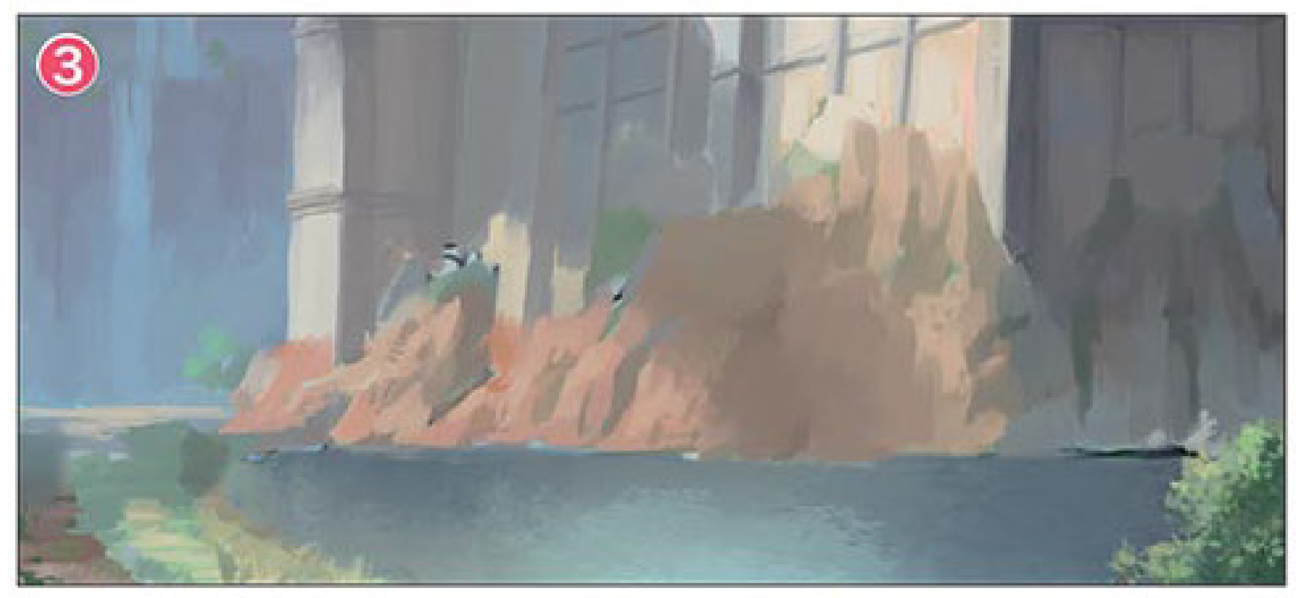


レイヤー名：城





レイヤー名：城_土台岩



レイヤー名：城_土台岩

❸土1
R＝206
G＝185
B＝158

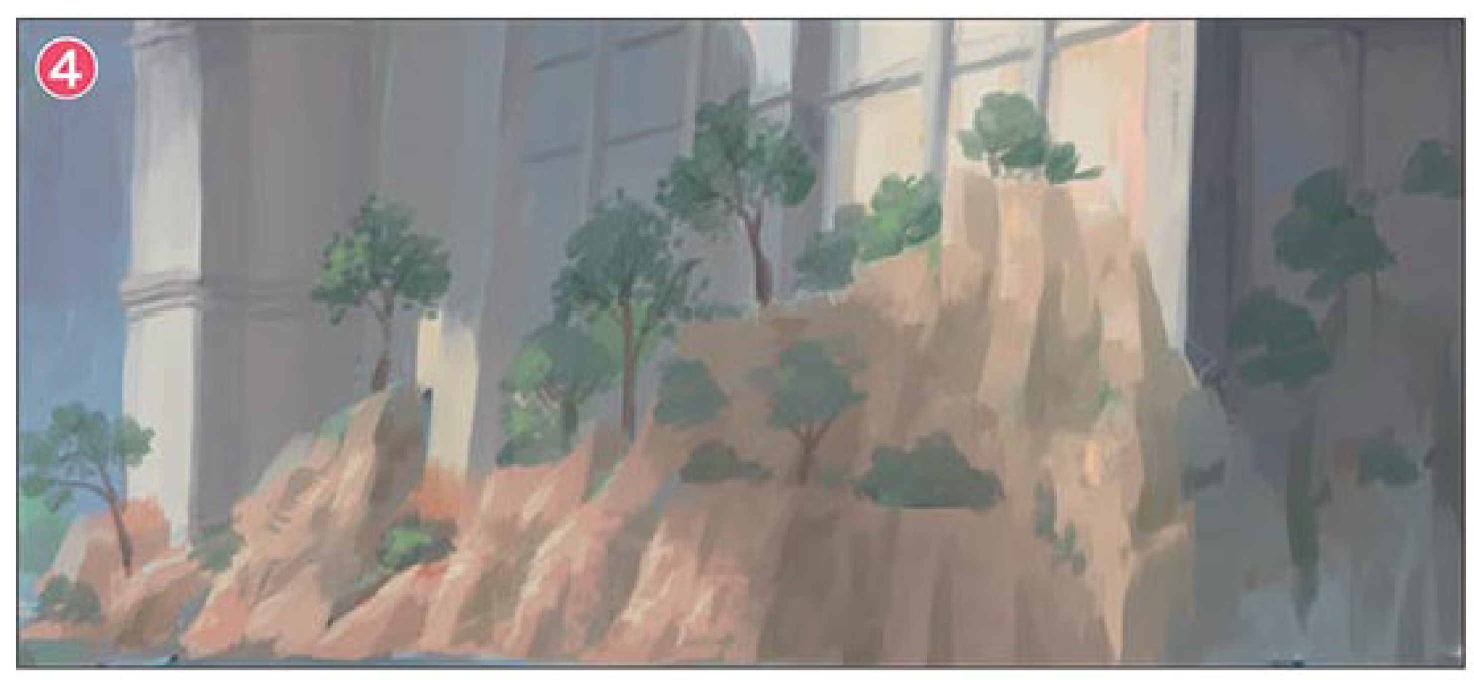
❸土2
R＝131
G＝126
B＝111

❸土3
R＝250
G＝215
B＝165

❹木
R＝96
G＝88
B＝85

❹葉
R＝88
G＝100
B＝93

ツール：❶［投げなわ選択］／❸❹［油彩平筆］／❹［点描］

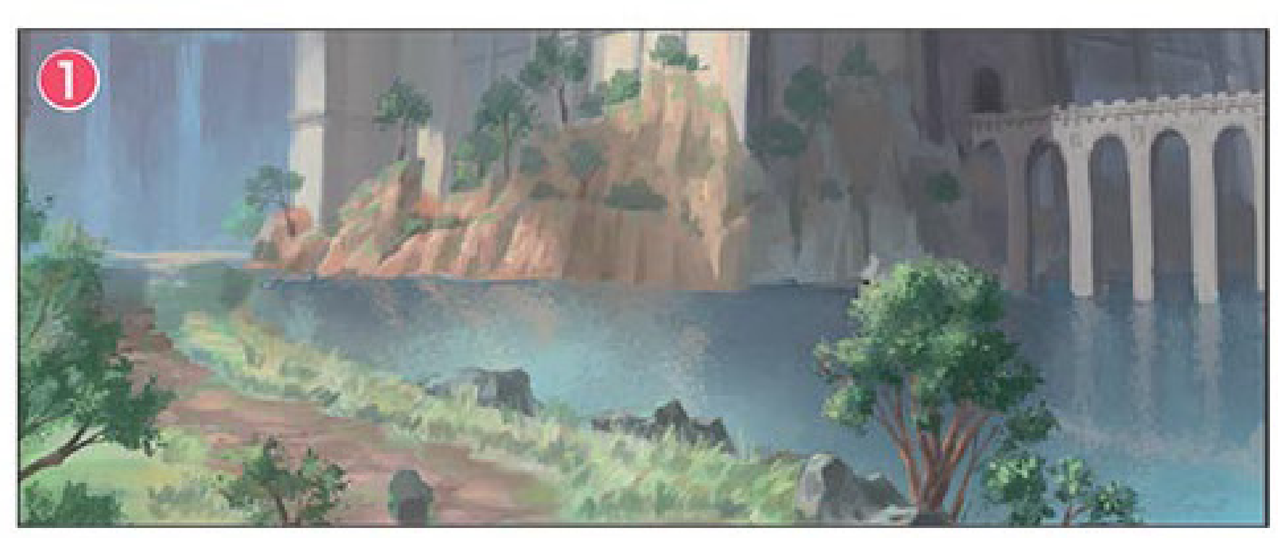


レイヤー名：木／レイヤー名：葉

09 湖の水面が反射する様子を描き、色味を調整する

❶［筆］ツール→［厚塗り］→［点描］で、土が盛った部分や城の壁、橋などが湖に反射している様子を描画します。描画色は［スポイト］（Alt）でそれぞれの色を取っています。

❷［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し［エアブラシ］ツール→［柔らか］で描画して色味を調整します。



レイヤー名：湖

❶反射1
R＝206
G＝185
B＝158

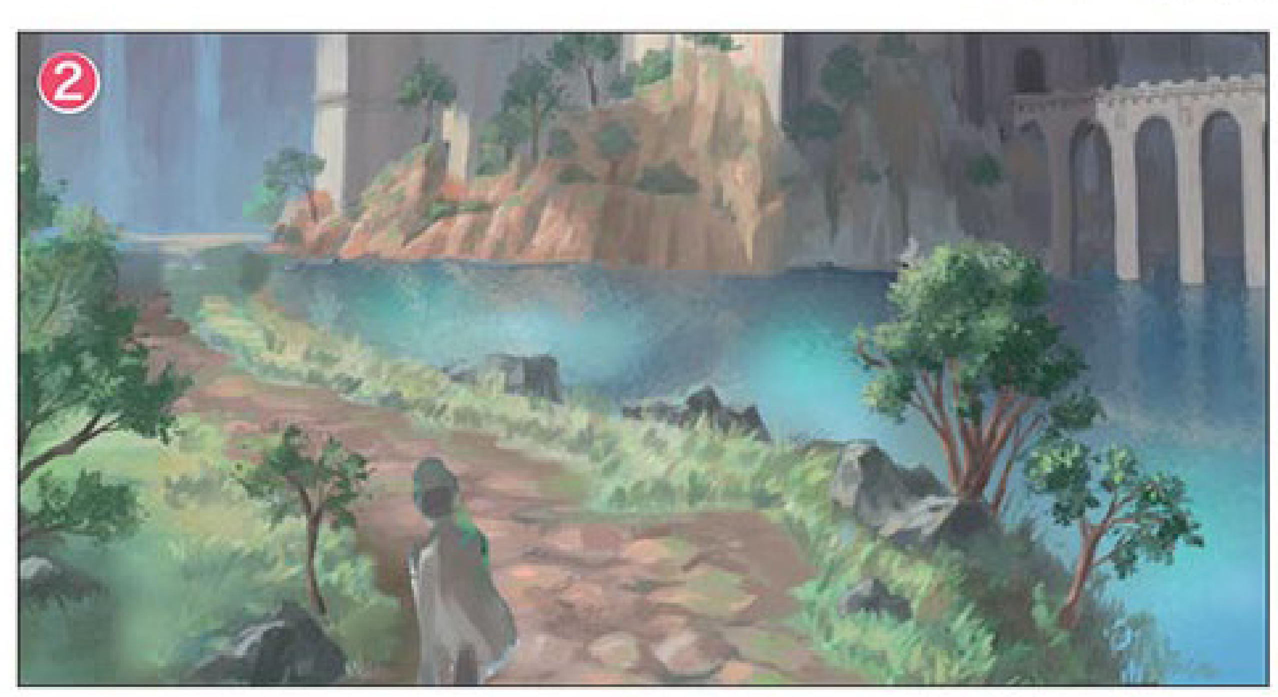
❶反射2
R＝142
G＝145
B＝141

❶反射3
R＝97
G＝94
B＝96

❶湖
R＝170
G＝196
B＝194

❷色調整
R＝153
G＝205
B＝212

ツール：❶［点描］／❷［柔らか］



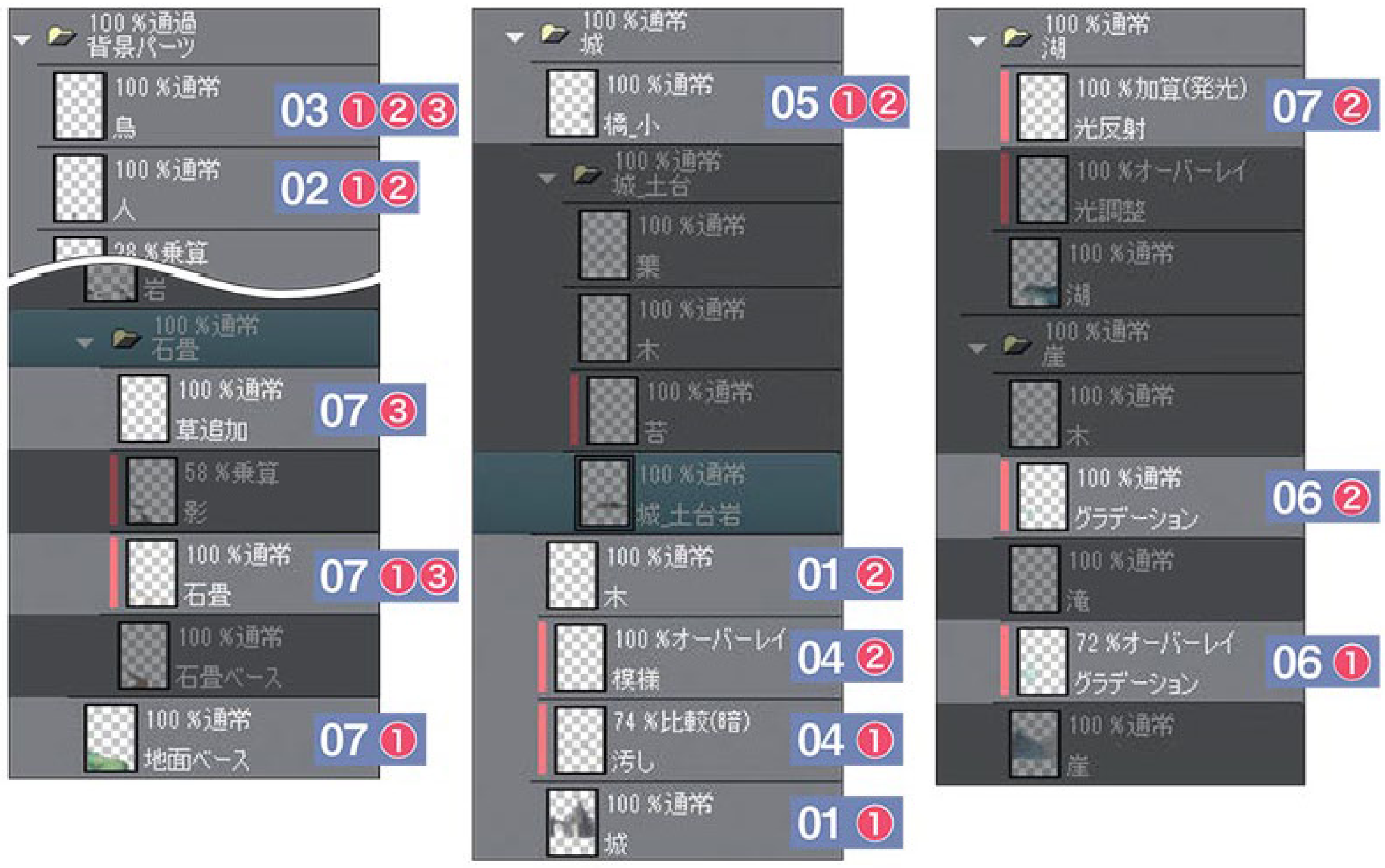
レイヤー名：光調整／［オーバーレイ］

細部の加筆と修正

細部を加筆し、塗りの精度を上げていきます。



レイヤー構成



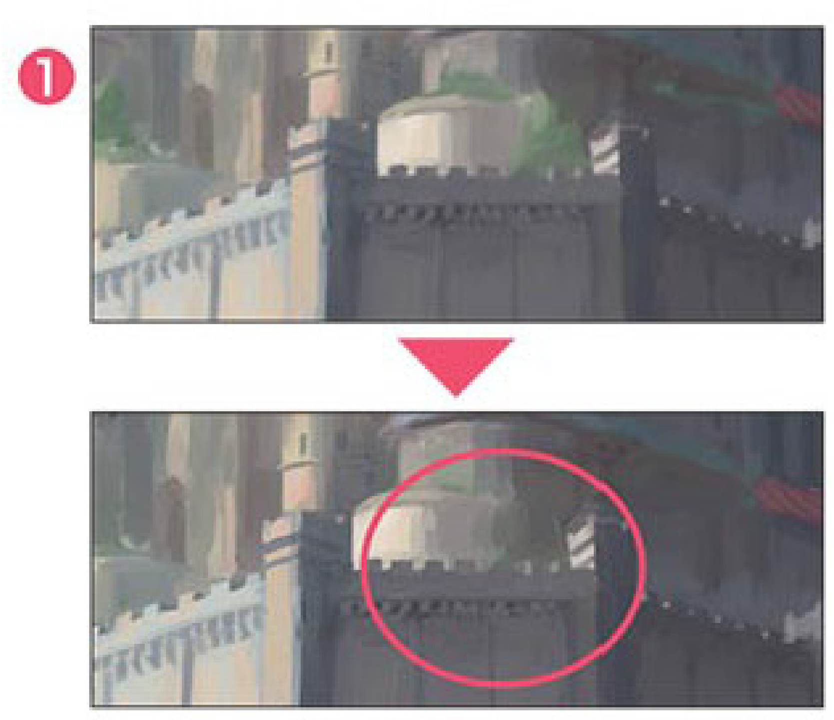
01 城に木を描き足す

❶城の庭園部に植えられている木を描画します。「城」レイヤーにラフの段階で描いた木を、周りの色を［スポイト］（Alt）した描画色で塗りつぶして消します。

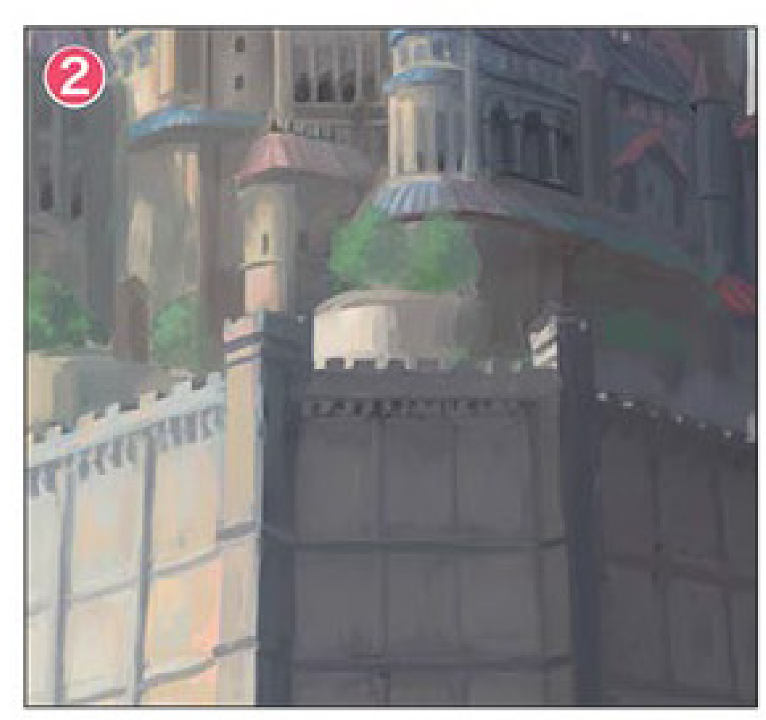
❷新規レイヤーを作成し［筆］ツール→［厚塗り］にある［油彩平筆］と［点描］で木を描き加えます。

❶周りの色
R＝148
G＝148
B＝136

❷木
R＝136
G＝159
B＝119



レイヤー名：城



レイヤー名：木

ツール：❶❷［油彩平筆］／❷［点描］

02 人と馬を描く

❶［油彩平筆］で人と馬を描きます。

❷木漏れ日を意識しながら、光が当たるところや影を［油彩平筆］で描画します。

ツール：［油彩平筆］

❶人1
R＝99
G＝98
B＝93

❶人2
R＝154
G＝152
B＝144

❶馬
R＝82
G＝72
B＝68

❷光
R＝198
G＝191
B＝165

❷影
R＝63
G＝56
B＝50



レイヤー名：人

03 鳥を描く

ラフで仮に描いた鳥は消し、あらためて画面の各所に鳥を描きます。

❶[油彩平筆]を使い、暗い色でシルエットを描いてから明るい色を重ねます。

❷遠くで飛んでいる鳥は[油彩平筆]を使って小さく白で塗るだけにとどめます。

❸近くで飛んでいる鳥は、工程❶と同じように描きますが、より形をしっかり描きます。

❶❸暗い色
R =101
G =119
B =138

❶❸明るい色
R =206
G =222
B =239

❷白
R =247
G =247
B =247

ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：鳥



レイヤー名：鳥



レイヤー名：鳥

04 壁に加筆する

❶「汚し」レイヤーを作成し、[油彩平筆]で城壁に汚しを描画しました。

❷[オーバーレイ]モードのレイヤーを作成して、[筆]ツール→[厚塗り]→[点描]で暖色系の色を塗ります。これにより城壁の石積みの色の違いなどを表現します。

❶汚し
R =164
G =164
B =161

❷模様1
R =137
G =76
B =55

❷模様2
R =255
G =182
B =159

ツール：❶[油彩平筆]／❷[点描]



レイヤー名：汚し／[比較(暗)]／不透明度74%



レイヤー名：模様／[オーバーレイ]

05 橋を描き直す

❶右の橋を［油彩平筆］で描き直しました。アーチの数を減らして、大作りな感じにしました。

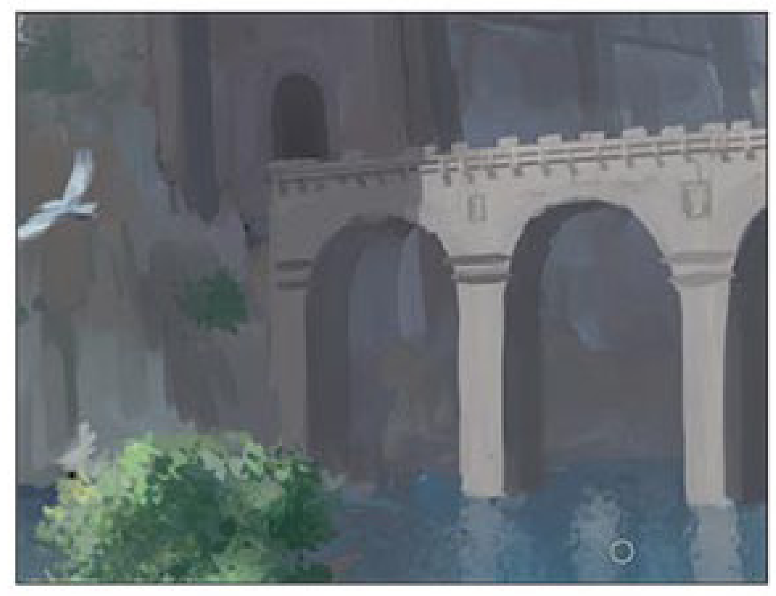
❷湖から反射された光を［筆］ツール→［厚塗り］→［点描］を使って明るい色で描画します。

❶橋1
R =176
G =172
B =165

❶橋2
R =76
G =76
B =82

❷明るい色
R =222
G =208
B =181

ツール：❶［油彩平筆］／❷［点描］



レイヤー名：橋_小



レイヤー名：橋_小

06 崖にグラデーションを加える

❶奥の崖に［エアブラシ］ツール→［柔らか］でグラデーションを入れました。

❷滝にも明るいグラデーションを入れました。

ツール：❶❷［柔らか］

❶グラデ1
R =125
G =157
B =143

❷グラデ2
R =213
G =212
B =201



レイヤー名：グラデーション／［オーバーレイ］／不透明度72％

レイヤー名：グラデーション

07 路の辺りを加筆する

❶「石畳」レイヤーの描画部分を［消しゴム］ツール→［硬め］で一部を消し、「地面ベース」レイヤーで草の領域を増やすように［油彩平筆］を使って加筆しました。

❷［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、［油彩平筆］で水面に光の反射を入れました。

❸石畳の石を細かく描き込み、「草追加」レイヤーを新規作成して、［油彩平筆］を使って石畳に草を増やしました。

❶草1
R =164
G =185
B =135

❷湖の光
R =158
G =192
B =125

❸石
R =147
G =132
B =119

❸草2
R =83
G =100
B =78



レイヤー名：石畳
レイヤー名：地面ベース

レイヤー名：光反射／［加算（発光）］

レイヤー名：石畳
レイヤー名：草追加

ツール：❶［硬め］／❶❷❸［油彩平筆］

仕上げテクニック

レイヤー構成

仕上げに霧や光の効果を加え、全体の色味を調整して仕上げます。





01 霧を描く

新規レイヤーを作成し［筆］ツール→［厚塗り］→［ドライガッシュ］で霧を描きます。描画後、レイヤー不透明度を下げて濃度を調整しました。

霧
R＝214
G＝213
B＝211

ツール：［ドライガッシュ］



レイヤー名：霧／不透明度45％



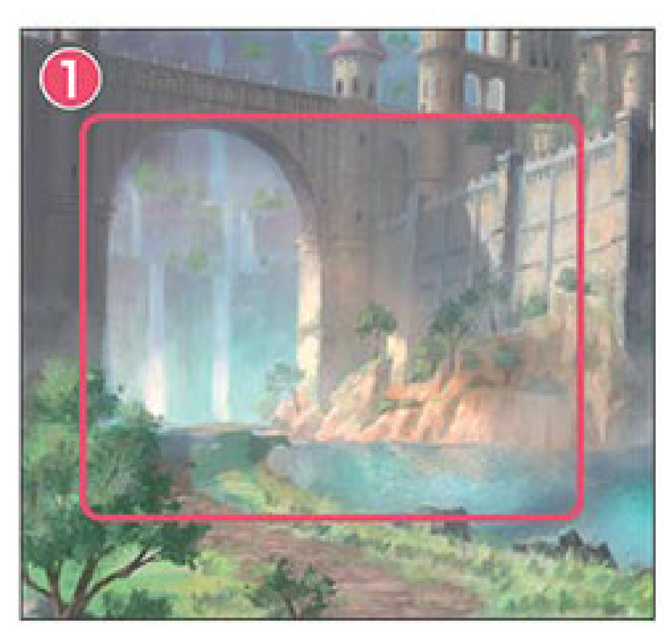
※解説のために背景を黒くしています。

02 光を描く

❶橋のアーチから差す斜光を描きます。［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーを作成、［油彩平筆］と［エアブラシ］ツール→［柔らか］で描画し、光の強さはレイヤー不透明度で調整します。

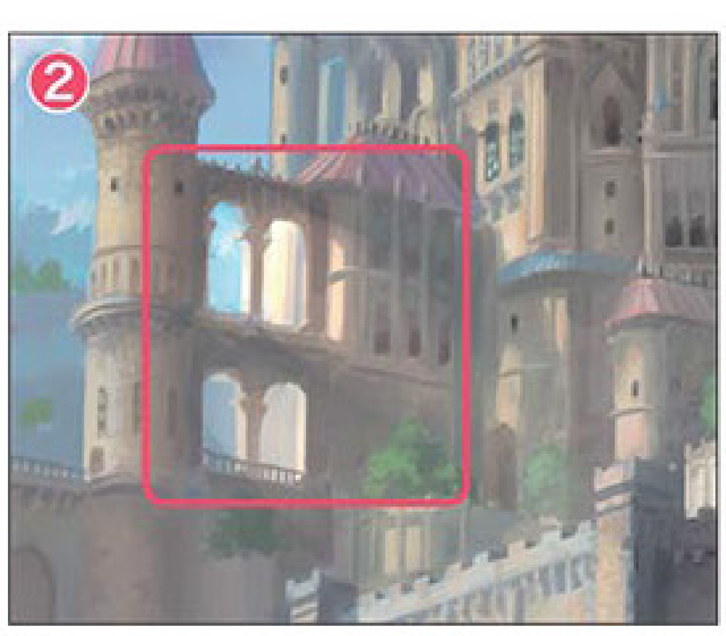
❷工程❶と同じ要領で、城の小アーチから差す光を描きます。

❸［オーバーレイ］モードのレイヤーに［柔らか］で太陽からの光を描画しました。





レイヤー名：橋＿射光／［覆い焼き（発光）］／不透明度48％





レイヤー名：城＿アーチ＿射光／［覆い焼き（発光）］／不透明度43％





レイヤー名：太陽光／［オーバーレイ］／不透明度75％

❶橋から差す光
R＝108
G＝96
B＝69

❷アーチから差す光
R＝177
G＝155
B＝133

❸太陽光 1
R＝253
G＝187
B＝103

❸太陽光 2
R＝235
G＝184
B＝164

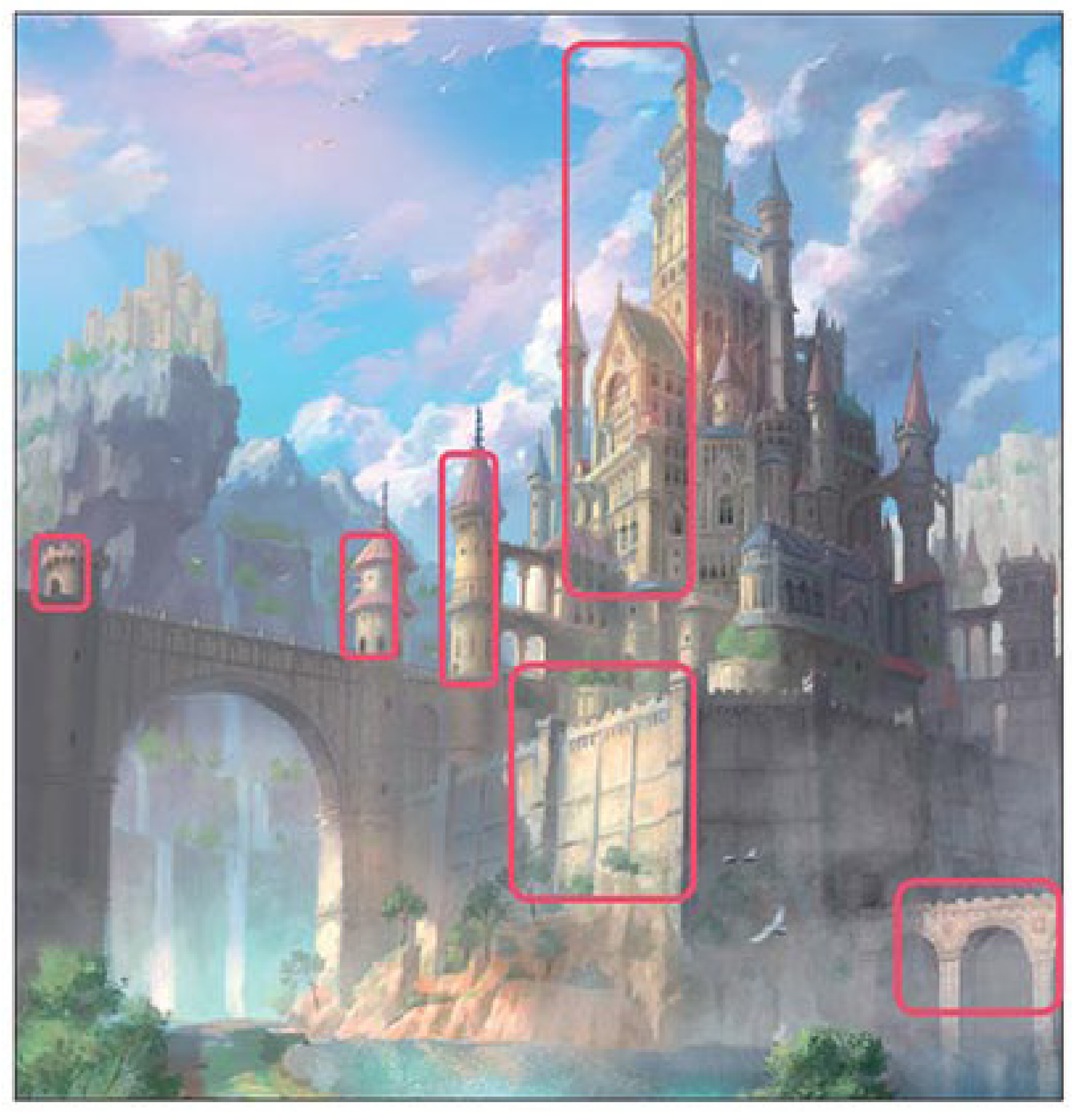
ツール：❶❷［油彩平筆］／❶❷❸［柔らか］

03 城の照り返しを描く

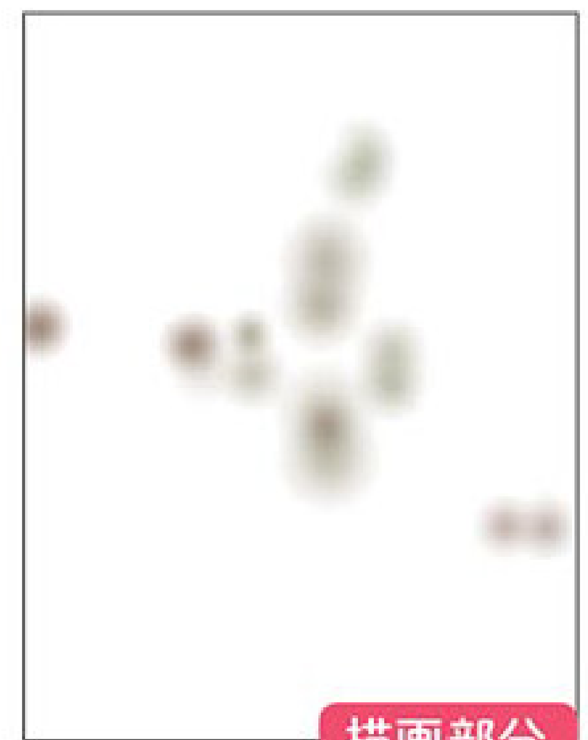
合成モード[覆い焼き(発光)]のレイヤーを作成し、建物の照り返しの部分に［柔らか］で描画して、照り返しがいっそう光るように調整します。

照り返し
R =104
G =61
B =25

ツール：［柔らか］



レイヤー名：城＿発光／
［覆い焼き（発光）］



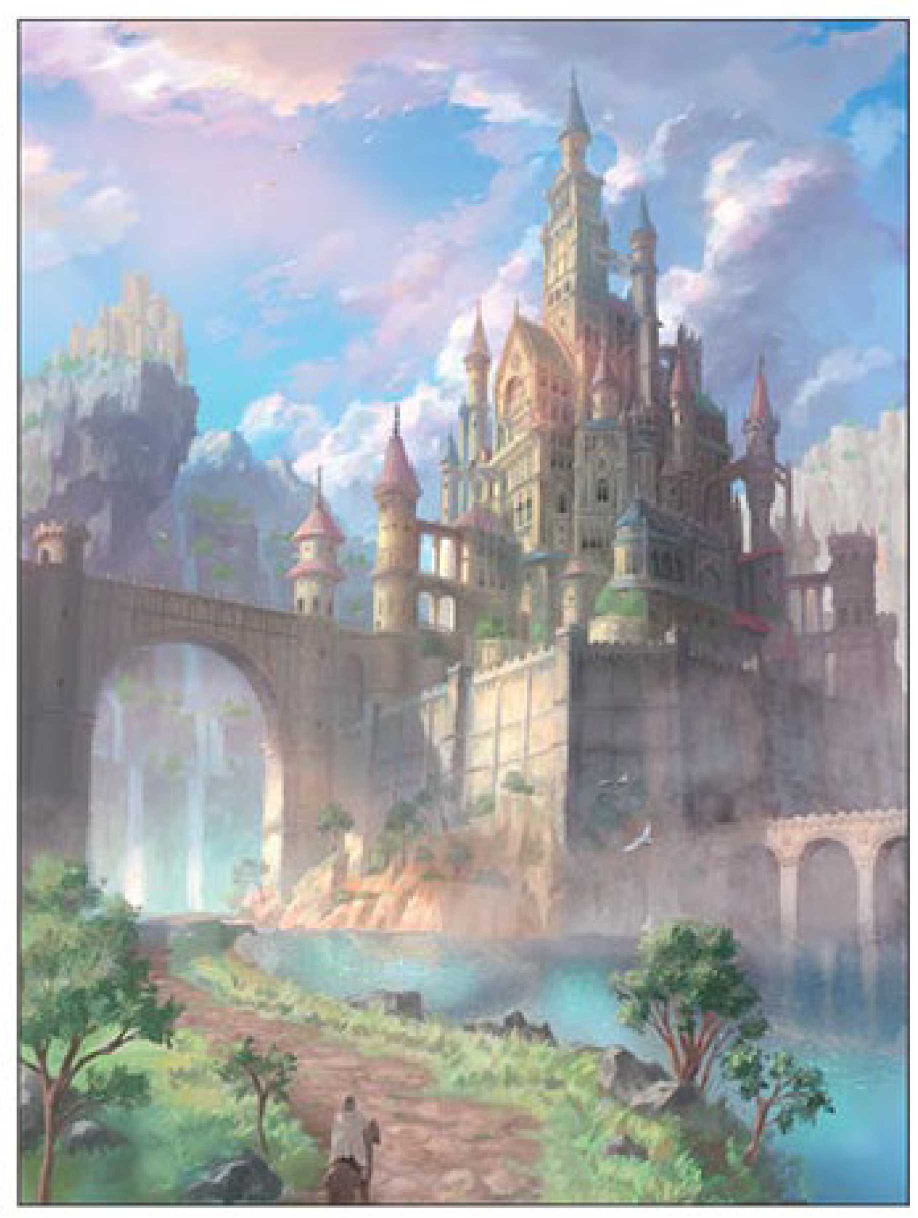
描画部分

04 色味を調整する

全体の色調を調整するために、上から色を重ねます。合成モード［オーバーレイ］のレイヤーを作成し、ピンクで塗りつぶしました。ところどころ［柔らか］を使って寒色系の色も少し入れています。濃さはレイヤー不透明度を下げて調整しました。

ピンク	寒色1	寒色2
R =250	R =112	R =99
G =188	G =110	G =105
B =171	B =128	B =72

ツール：［柔らか］



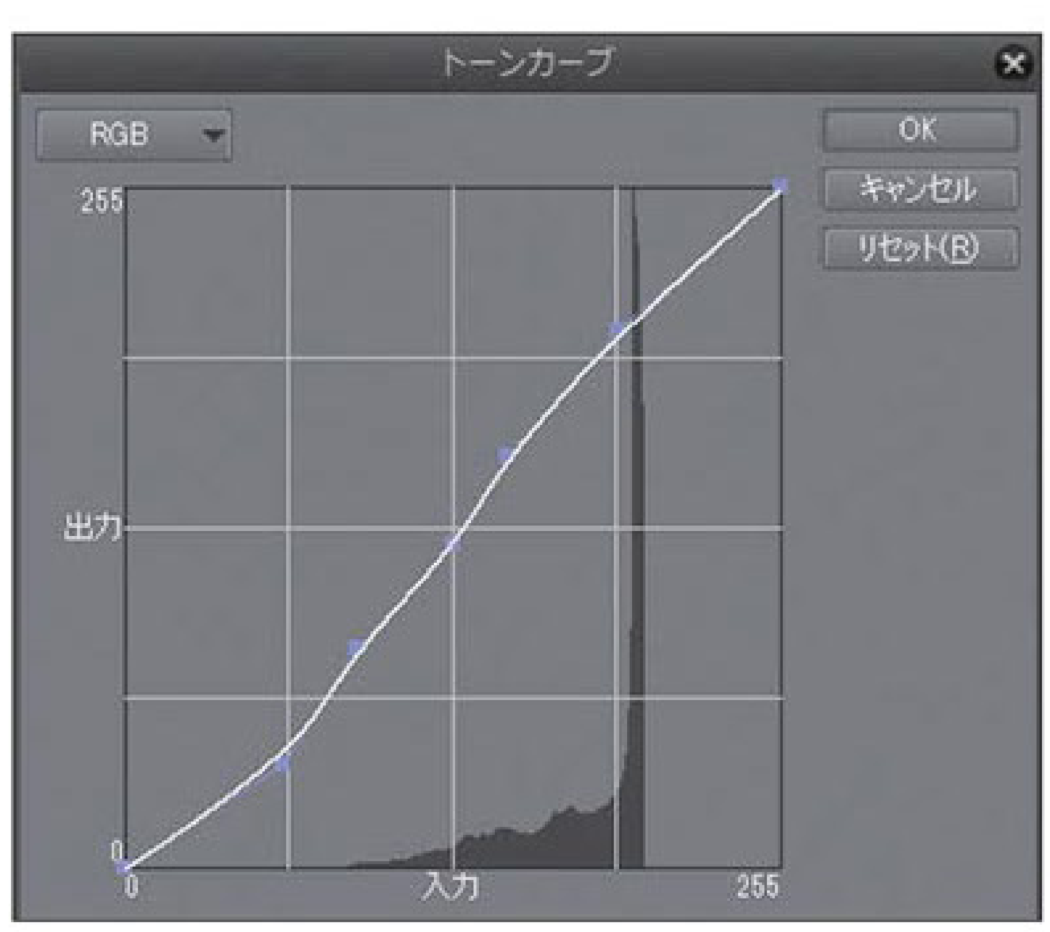
レイヤー名：カラー調整／
［オーバーレイ］／不透明度18％

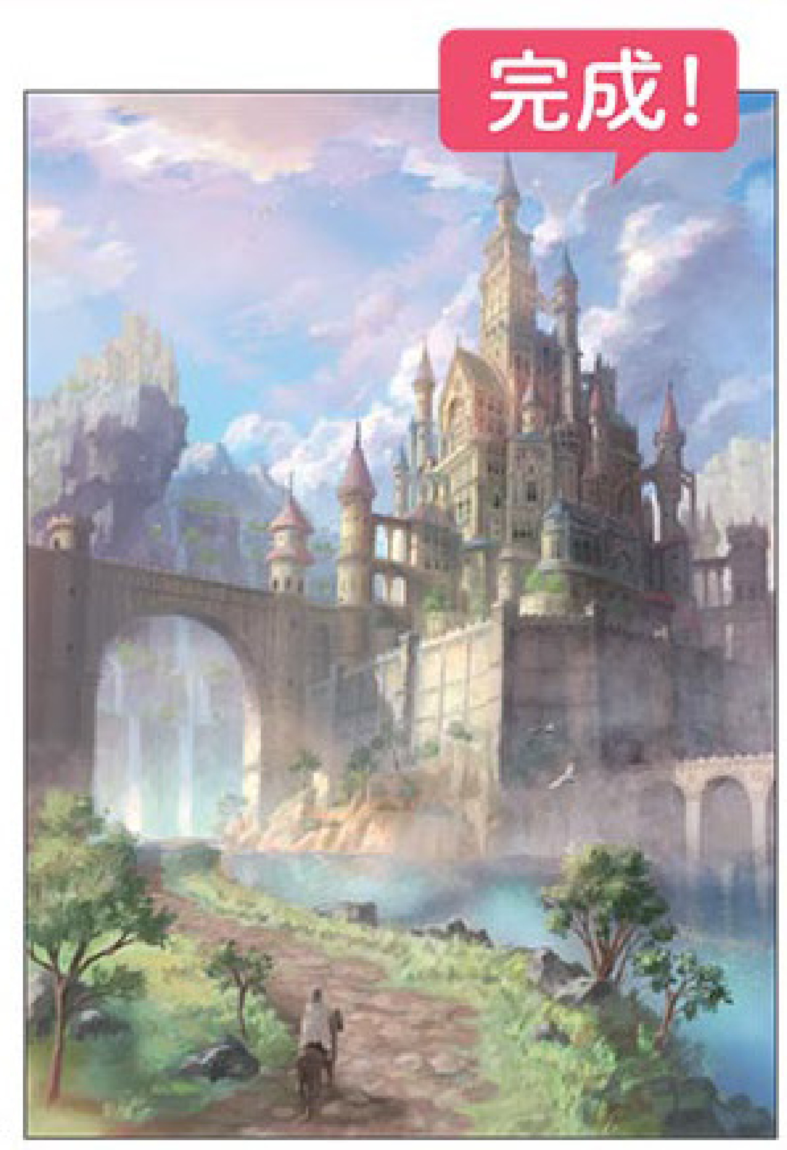


描画部分

05 トーンカーブで色調補正する

イラストを見直し、加筆・修正が済んだら［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を選択、一番上に色調補正レイヤー［トーンカーブ］を作成し、全体のコントラストを調整します。これで完成です。





レイヤー名：トーンカーブ1／不透明度72％

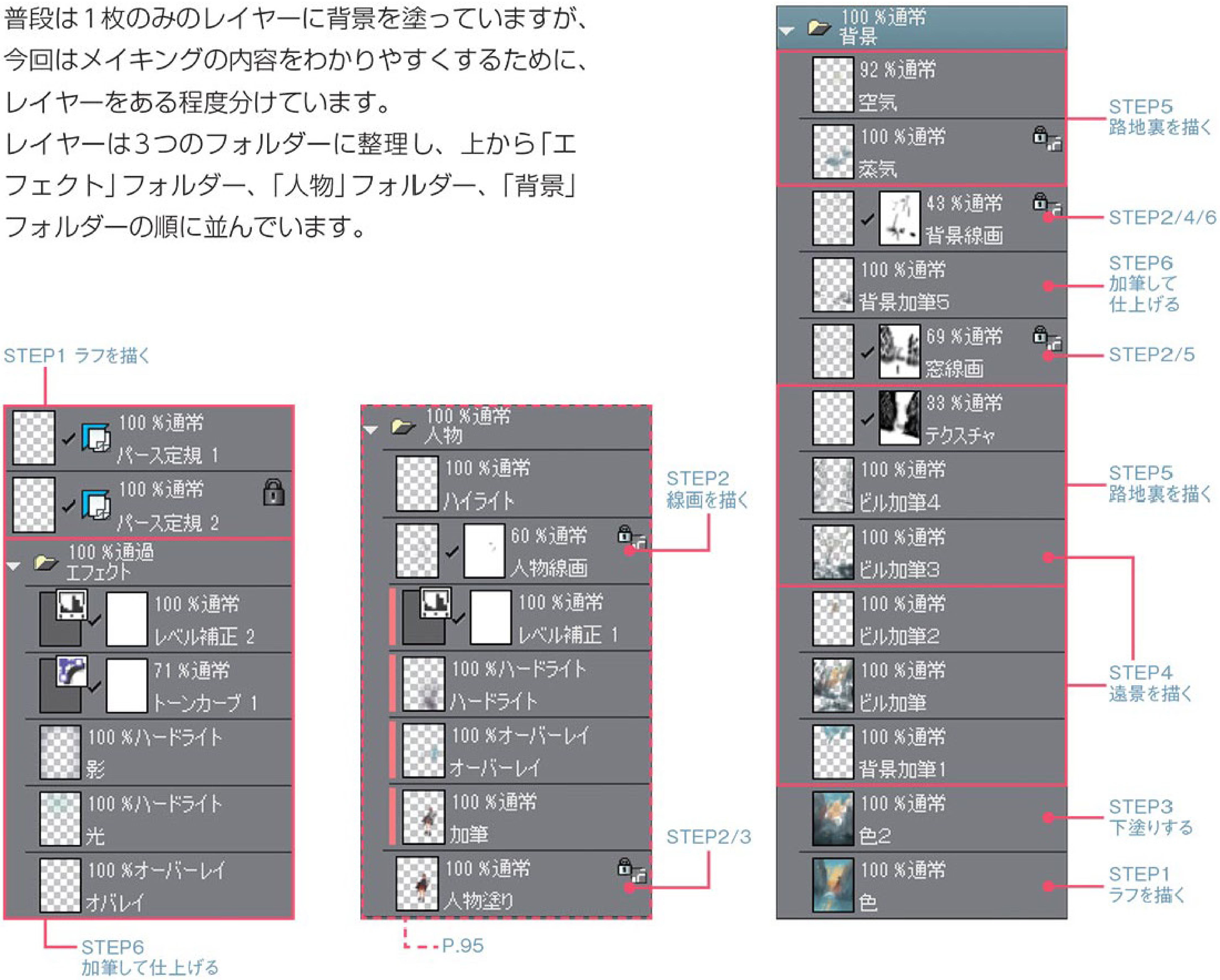


03 街の路地裏を描く

堂々とそそり立つビル群の真下で、雑然とした路地裏の濡れた地面や立ち上る蒸気の描画が、ハリウッド映画のワンシーンのようなイラストです。線画を効果的に残すテクニックにも注目です。

主要レイヤー構成

普段は1枚のみのレイヤーに背景を塗っていますが、今回はメイキングの内容をわかりやすくするために、レイヤーをある程度分けています。
レイヤーは3つのフォルダーに整理し、上から「エフェクト」フォルダー、「人物」フォルダー、「背景」フォルダーの順に並んでいます。



Profile



吉田誠治

アメリカ風の都市の路地裏をイメージしました。奥に見える巨大で整然としたビルと、手前の雑多な路地裏との対比がテーマです。CLIP STUDIO PAINTのパース定規はとても使い勝手が良いので、メイキングではその機能を十分にお見せできるよう、少し極端で難しいパースにしています。

HP	http://yoshidaseiji.jp
Twitter	@yoshida_seiji
作業環境	**OS**：Windows 10 **タブレット**：Wacom Intuos 5

設定

ブラシ設定

ブラシは初期ツールを元に、設定を調整して使用しています。使ったのは以下の3つです。

❶丸ブラシ



初期ツールの［鉛筆］ツール →［濃い鉛筆］をベースにしたカスタムブラシです。今回最も多く使用した、塗り用のブラシです。主に不透明度の設定を変えています。不透明度を50～70％の範囲内で適宜変更しながら塗っています。

❷鉛筆



初期ツールの［鉛筆］ツール→［リアル鉛筆］の設定を少し変えたブラシです。主に線画を描くときに使います。

❸エアブラシ



初期ツールの［エアブラシ］ツール→［柔らか］の設定を一部変更したカスタムブラシです。不透明度の設定を加えたほか、筆圧感知によって線に強弱がつくようにしています。グラデーションの描画や雲を描くときなどに使用しました。

カスタムブラシデータは
ダウンロード可能です。**（P.7参照）**

キャンバス・トンボ設定

裁ち落とし分を考慮して、仕上がりのサイズに上下左右3mm足した値でキャンバスを作成します。［ファイル］メニュー→［新規］で幅216mm、高さ303mm、解像度350dpiで作成。［表示］メニュー →［トンボ・基本枠の設定］で枠を設定しておくと印刷領域が確認できて便利です。





ラフを描く

ラフを描いてイラストのイメージを固めます。近代的な建築を思いっきり描いてみたかったので、アメリカあたりの大都市をイメージしながら描き進めました。

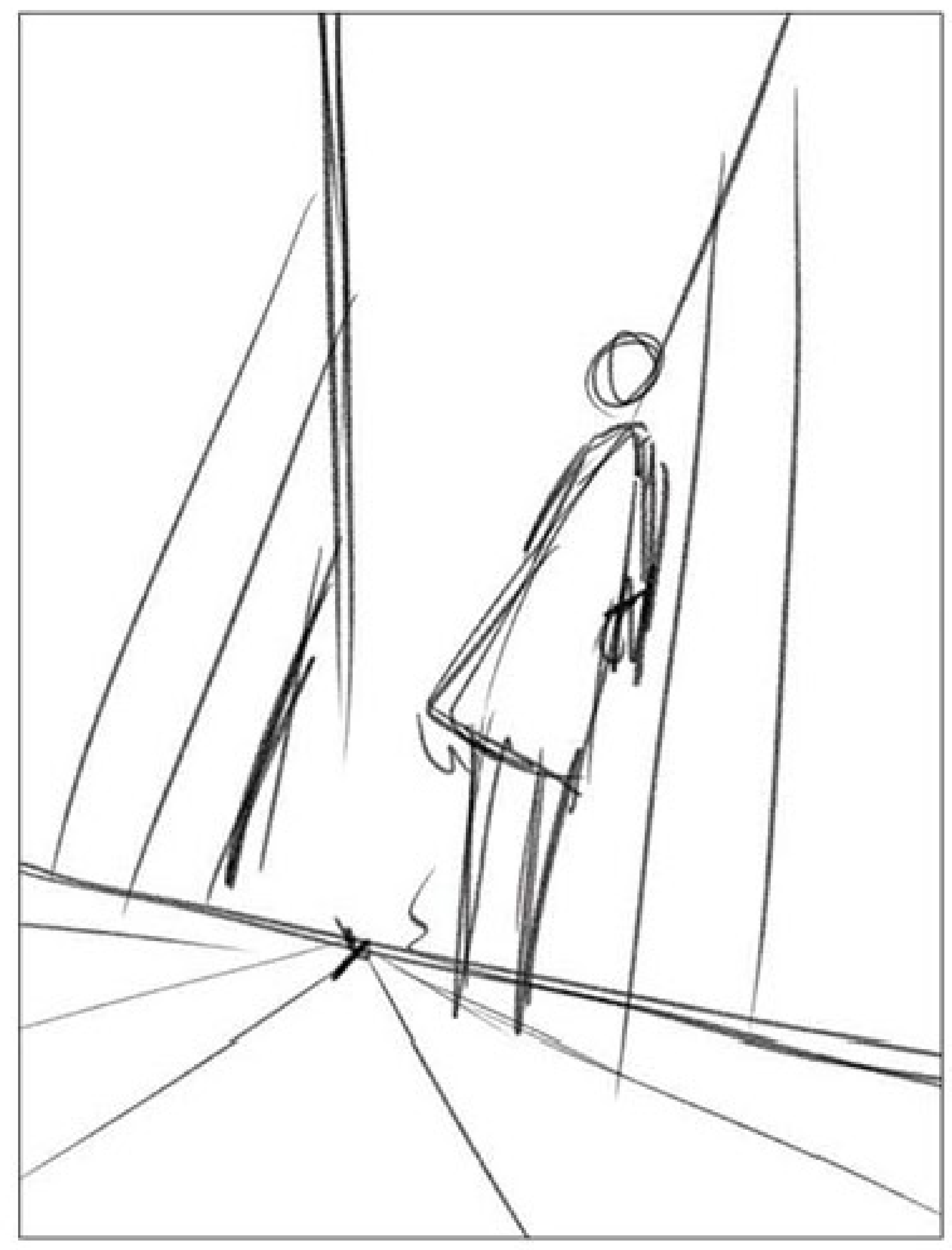
01 ラフで構図を決める

［鉛筆］を使い、ブラシサイズを40pxぐらいにしてラスターレイヤーにラフを描きます。これを「ラフ」レイヤーとします。



ツール：［鉛筆］

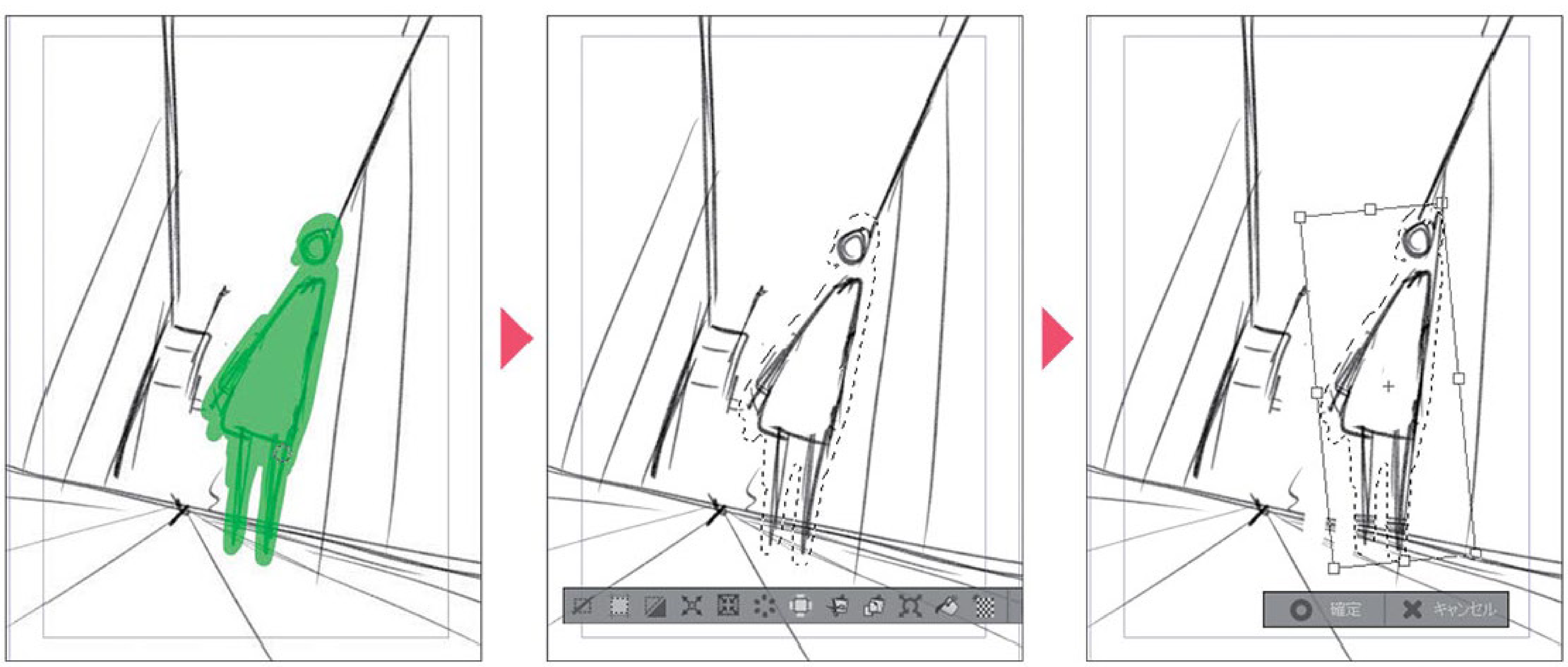




レイヤー名：ラフ

02 人物の位置・角度を調整する

人物が直立しすぎているので、変形してバランスを変更します。［選択範囲］ツール→［選択ペン］で人物を塗りつぶし、［拡大・縮小・回転］（Ctrl+T）で、移動しつつ回転させてパースに合わせます。



ツール：［選択ペン］

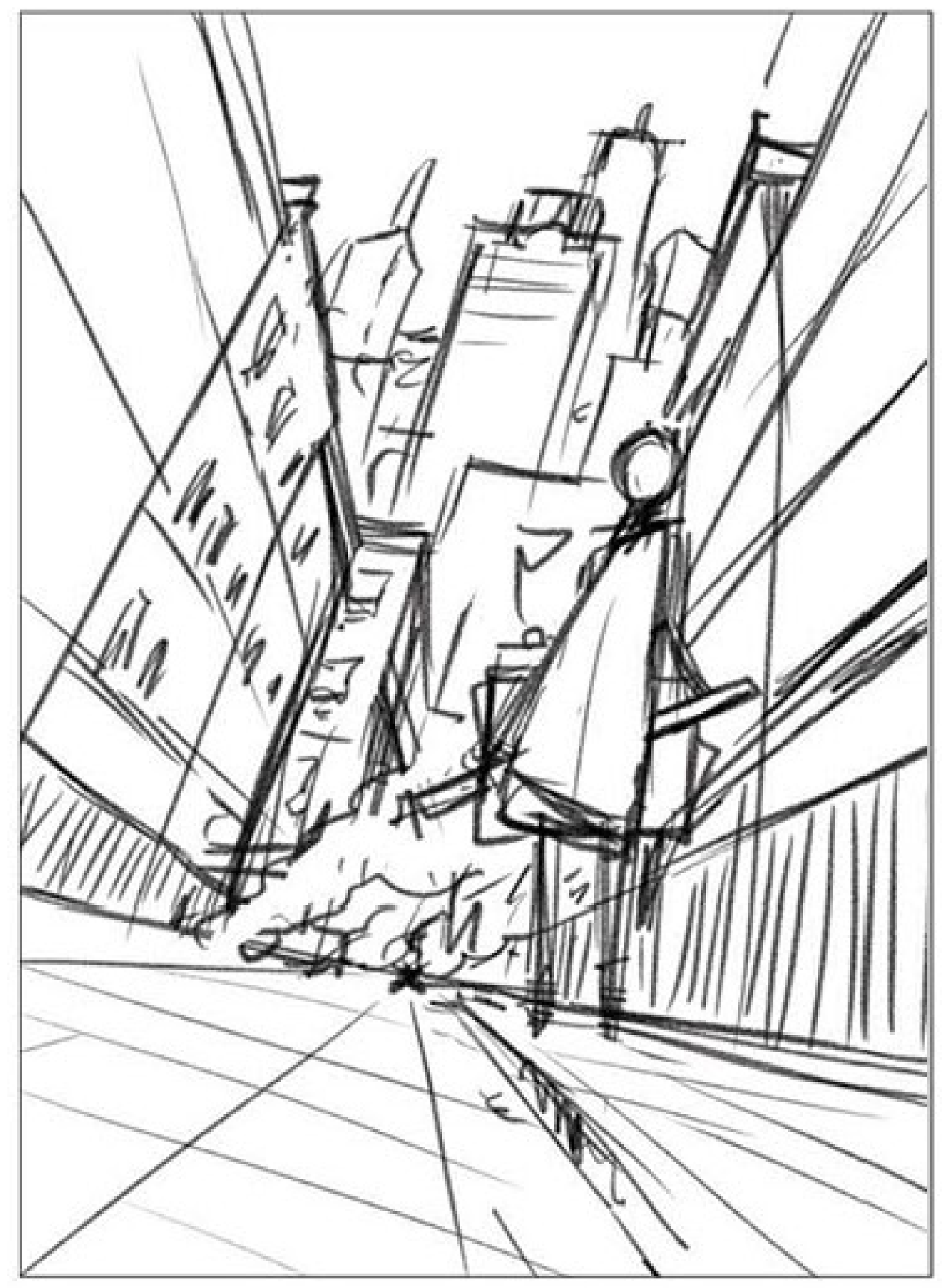
レイヤー名：ラフ

03 ラフを描き込む

ラフを描き込んで絵の方向性を固めます。奥に巨大なビル、手前に路地裏という対比の構図にしました。アメリカの都市部のイメージとして、地下からの蒸気を描いて画面に変化を加えています。

ラフ
R =0
G =0
B =0

ツール：［鉛筆］



レイヤー名：ラフ

04 色を乗せる

新規レイヤーを作成し、軽く色を乗せてバランスを確認します。人物のシルエットが目立たなかったので、位置を少し中央寄りに変えてみました。

全体
R =195
G =234
B =247

影1
R =129
G =171
B =187

影2
R =52
G =61
B =64

建物1
R =234
G =212
B =142

建物2
R =199
G =151
B =81

蒸気
R =203
G =218
B =223

人物
R =162
G =110
B =85

ツール：［丸ブラシ］

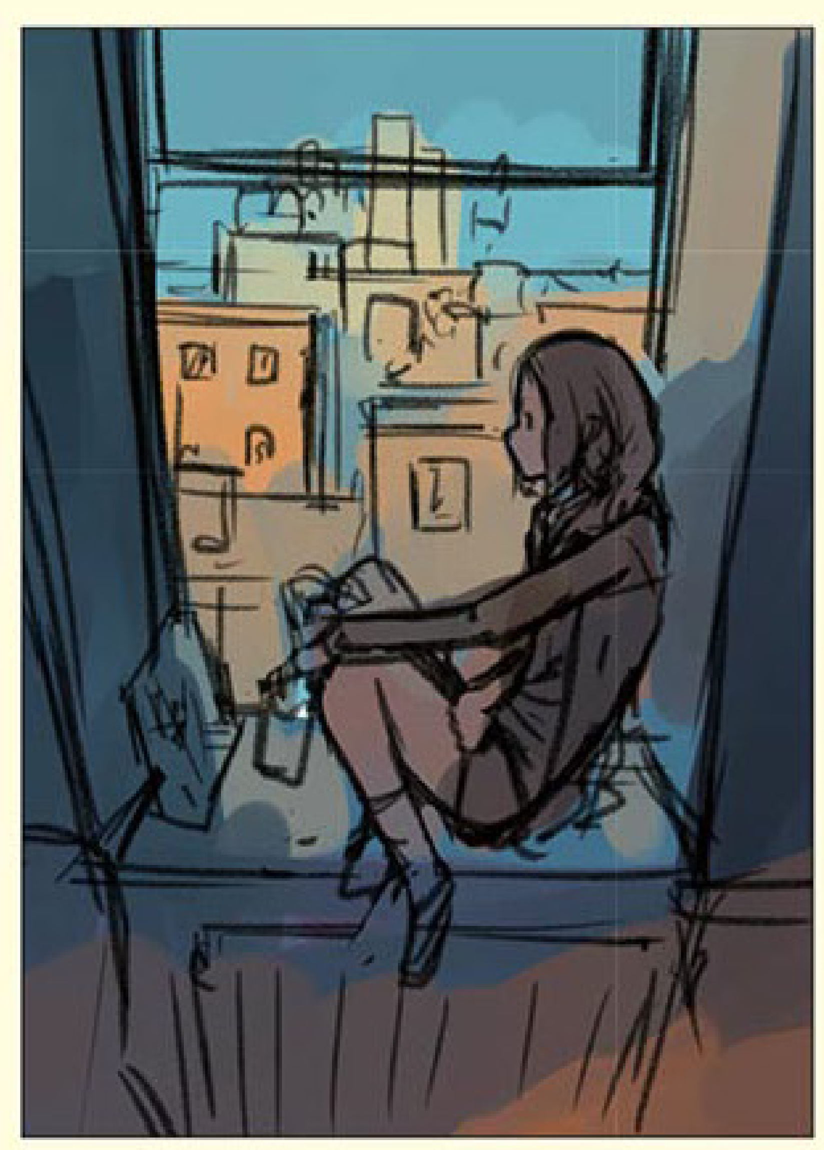


レイヤー名：色

POINT!

別案を検討する

同じ要領でもう1枚ラフを作成しましたが、今回は1枚目を採用することにしました。2枚目のラフは下のラフです。これはこれで気に入ったので別の機会に絵にしたいと思います。



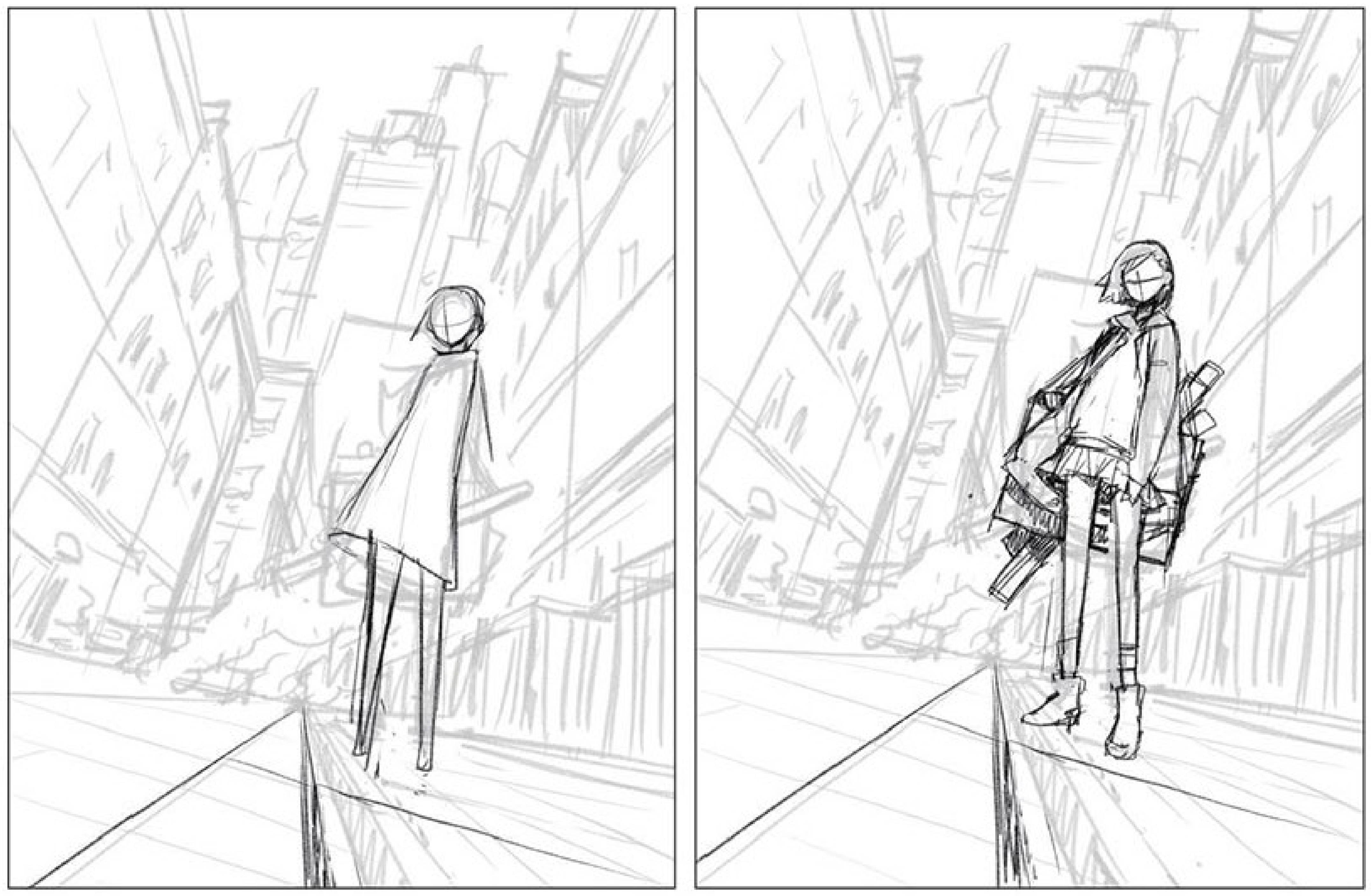
05 ラフの線を細くする

より細かいラフを描きます。「ラフ」レイヤーの不透明度を20%にして、その上に「ラフ2」レイヤーを作成し、[鉛筆]のブラシサイズを12pxくらいにして描画します。



ツール：[鉛筆]





レイヤー名：ラフ2

06 パース定規を設定する

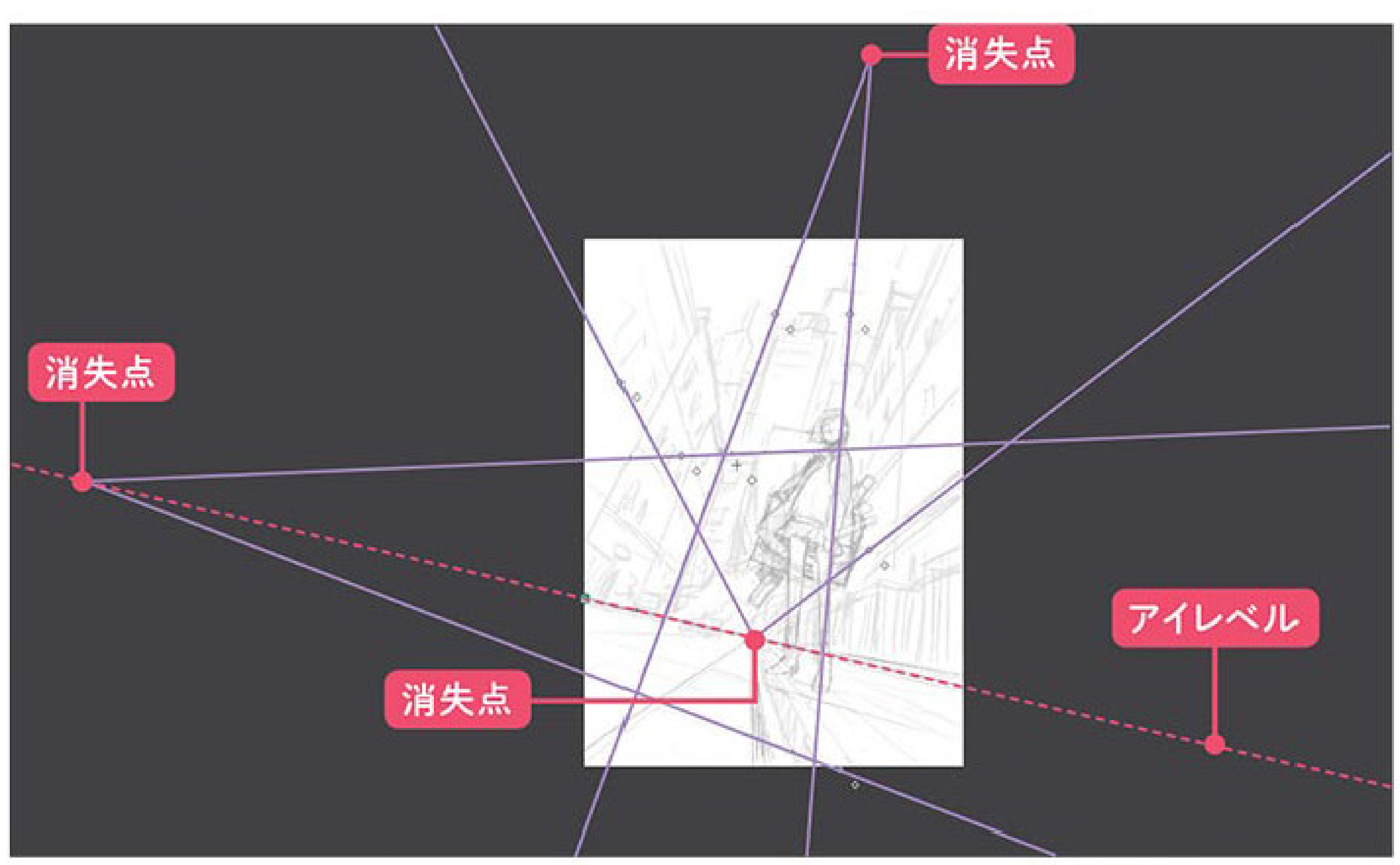
❶背景は細かく描く必要があるので、まずはラフを元にパース定規を使ってアタリをとっていきます。今回はアオリ構図なので、[レイヤー]メニュー→[定規・コマ枠]→[パース定規の作成]で3点透視のパース定規を新規作成します。

❷傾いた構図に合わせてパース定規のアイレベルの角度を変えます。[操作]ツール→[オブジェクト]でパース定規を選択した状態で右クリックし、表示されるメニューより[アイレベルを固定]を解除して調整します。





[アイレベルの固定]がオン（チェックが入っている）だとアイレベルの角度を変えられないのでオフにします。

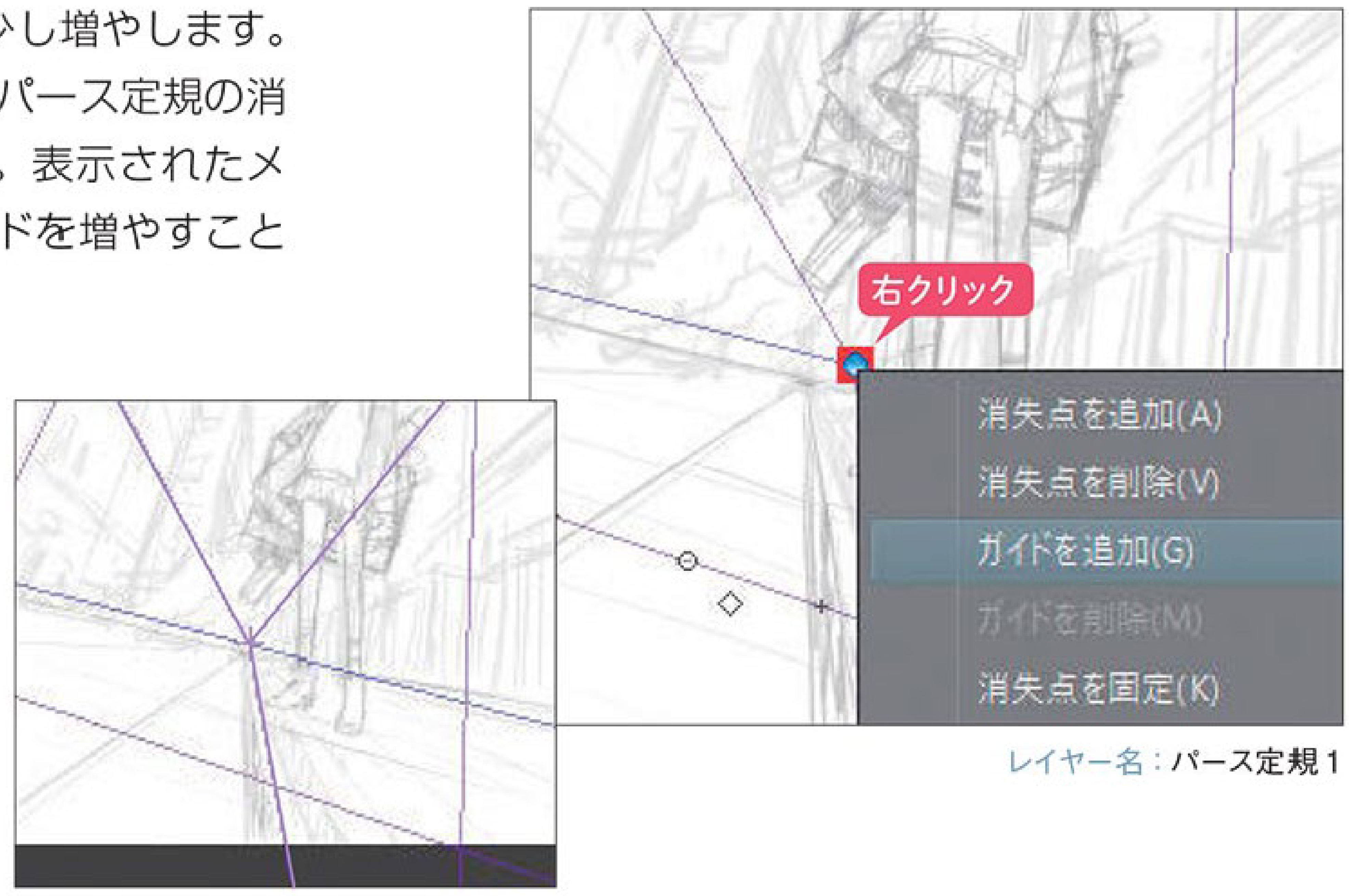


ラフを見ながらアイレベルや消失点を調整します。

レイヤー名：パース定規1

07 ガイドを追加する

描画しやすくするためにガイドを少し増やします。[操作] ツール→ [オブジェクト] でパース定規の消失点を選択し、右クリックします。表示されたメニューから [ガイドを追加] でガイドを増やすことができます。

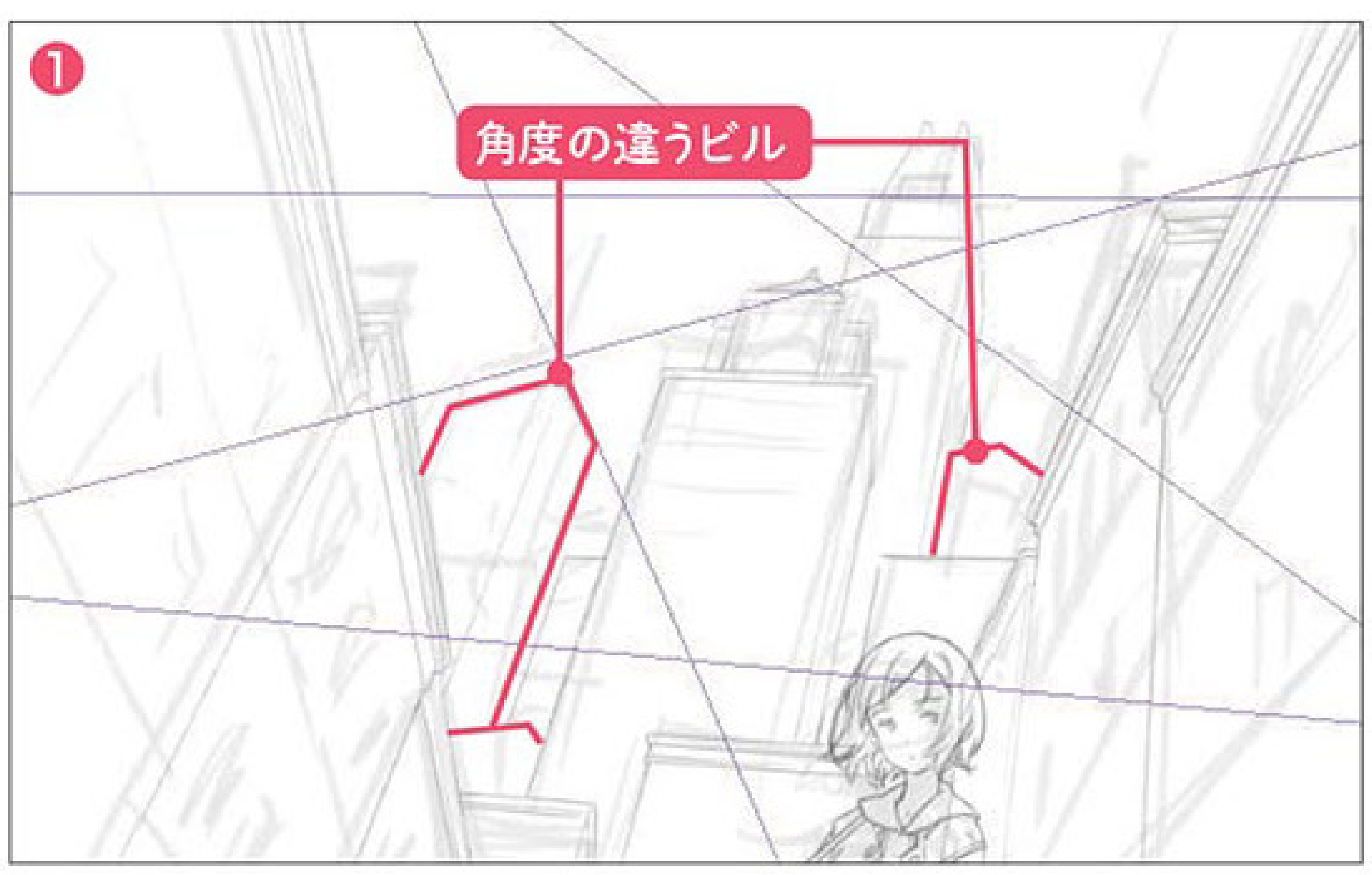


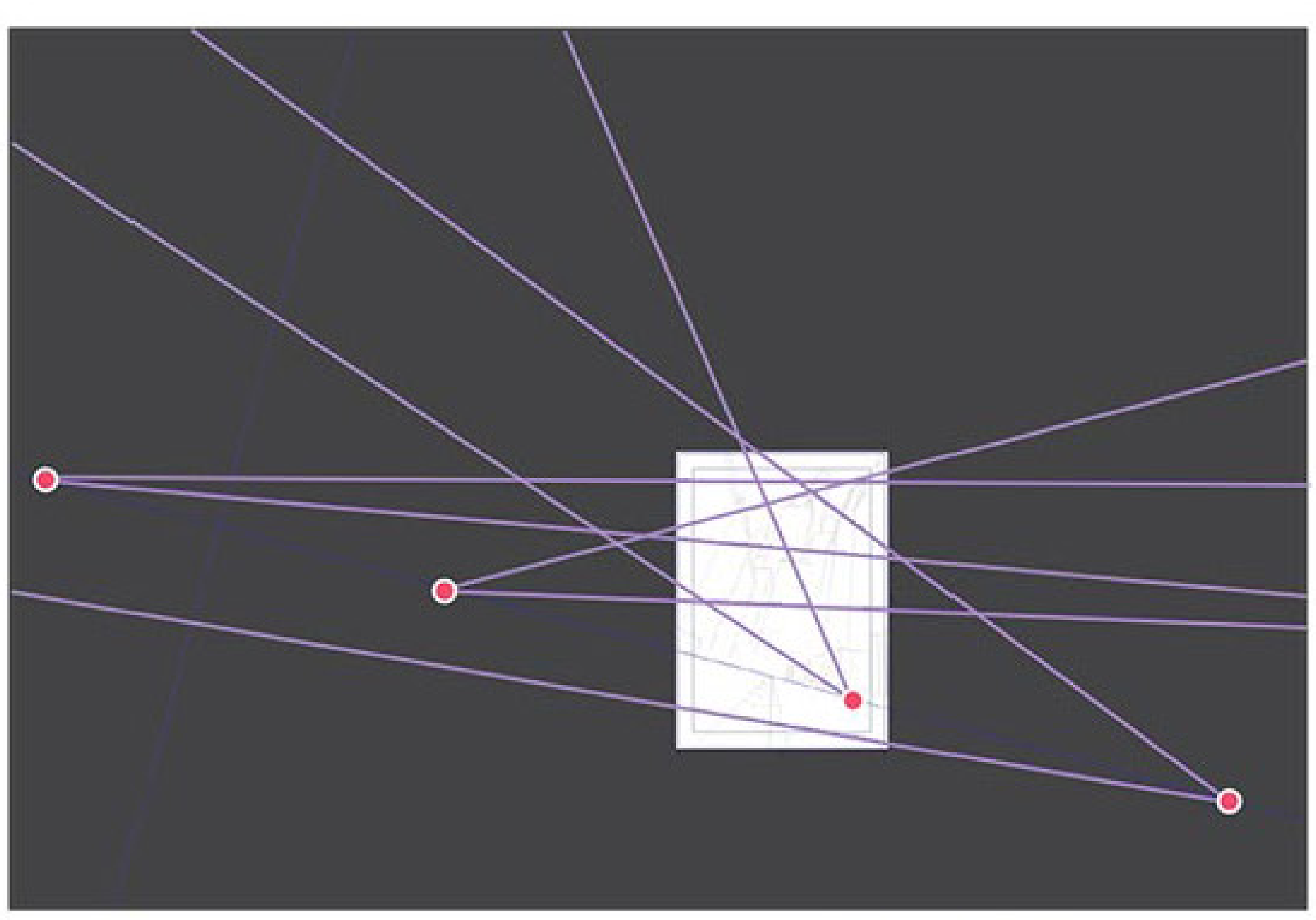
レイヤー名：パース定規１

08 消失点を追加する

❶ビルの角度をところどころ変えて描くために、パース定規を作成し、消失点をさらに追加します。[操作] ツール→ [オブジェクト] でパース定規を選択し､右クリックで表示されたメニューから [消失点を追加] で増やしています。

❷パース定規をもとに、まずはビルの大まかな輪郭だけ線を入れて、バランスを確認しておきます。





レイヤー名：パース定規２

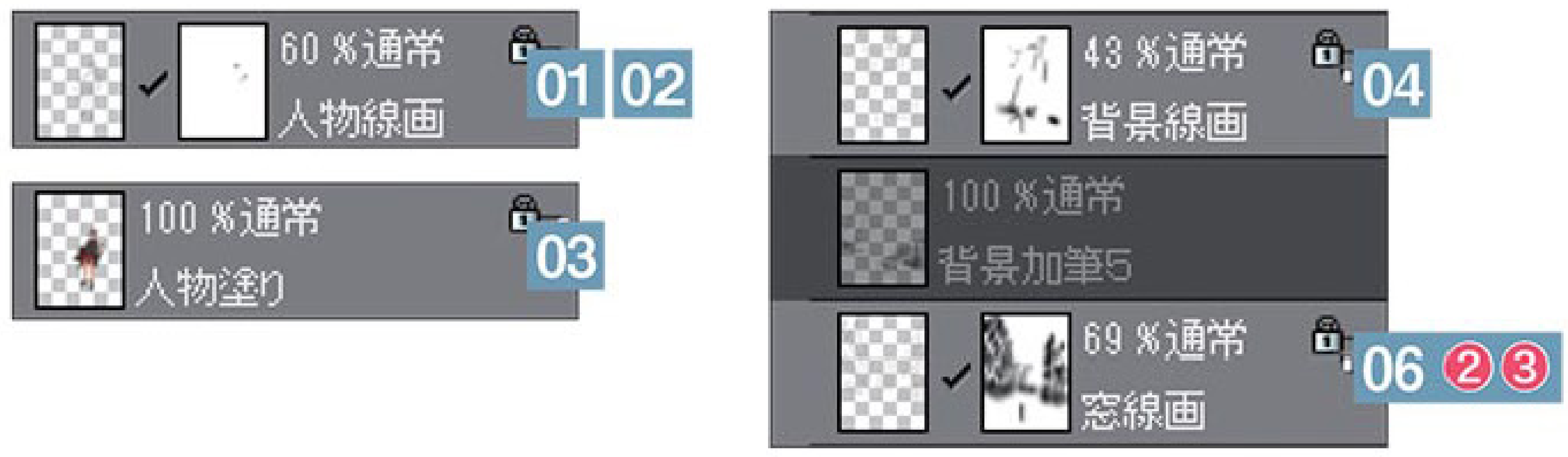
線画
R =0
G =0
B =0
ツール：[鉛筆]



線画を描く

ラフをもとにして線画を描きます。線画のレイヤーは、最終的に「人物線画」、「背景線画」、「窓線画」の3つになります。

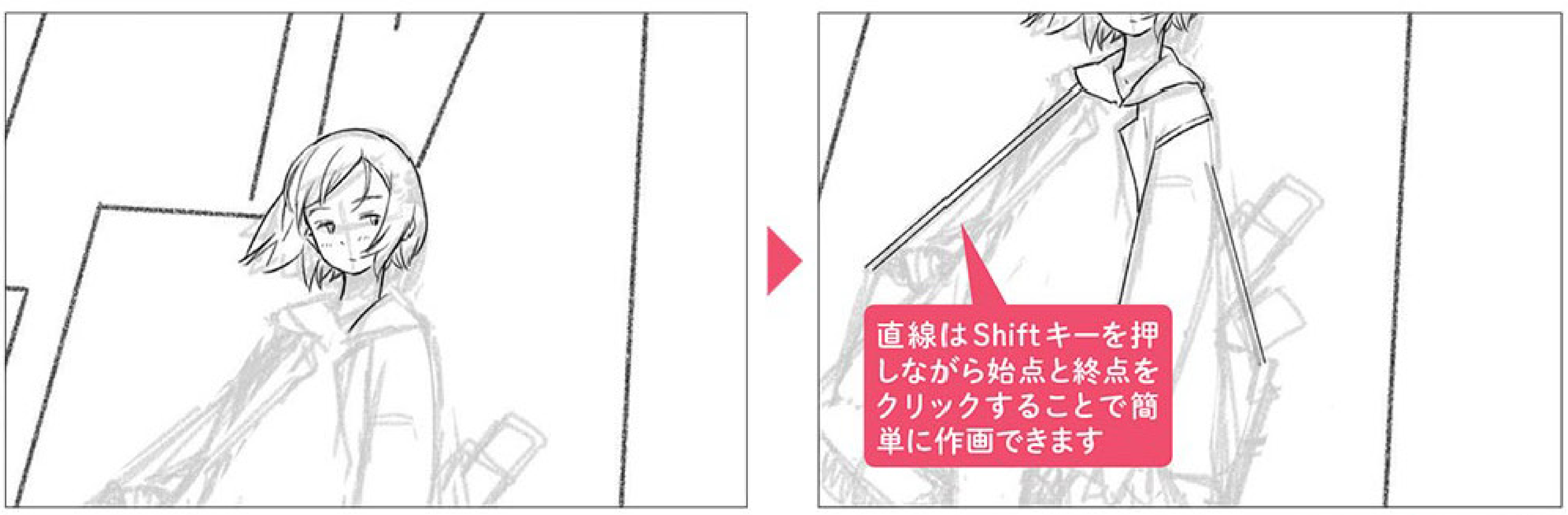
レイヤー構成



01 人物の線画を描く

一番上に新規レイヤー「人物線画」を作成して、人物の線画を描いていきます。「ラフ」レイヤーは非表示に、「ラフ２」レイヤーの不透明度を落として線を引きやすくします。ツールは［鉛筆］ツール→［デッサン鉛筆］を5pxくらいに設定して作業します。ラフで描いた線はあくまで参考程度にとどめ、バランスを見ながら線の流れを意識して描きます。

線画
R =0
G =0
B =0
ツール：［デッサン鉛筆］



レイヤー名：人物線画

02 描きにくい細部に下描きを追加して描く

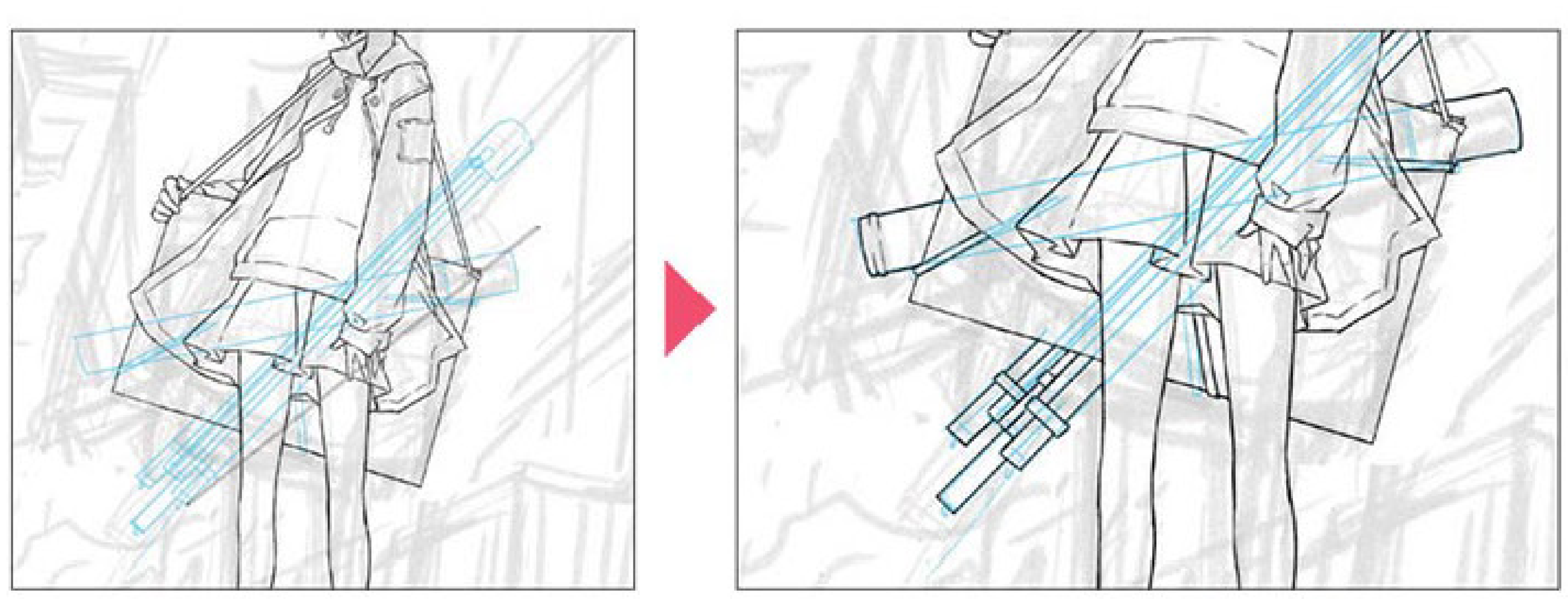
細かいパーツが分かりにくかったので、 新規レイヤー「レイヤー１」を作成して青色で下描きし、それを参考にしながら線画を描きました。線画が描けたら「レイヤー１」は削除します。

下描き
R =99
G =198
B =255

線画
R =0
G =0
B =0

ツール：［デッサン鉛筆］





レイヤー名：人物線画

03 人物を塗る

[自動選択] ツール→ [編集レイヤーのみ参照選択] で人物の外側をクリックし、[選択範囲] メニュー→ [選択範囲を反転] をしてから、新規レイヤー「人物塗り」を作成、そこで [塗りつぶし] (Alt+Del) をします。塗り残しやはみ出しがあれば [デッサン鉛筆] や [消しゴム] ツール→ [硬め] で修正しますが、[自動選択] ツールが優秀なのでほとんど修正せずに済みました。

塗りつぶし
R =144
G =179
B =199

ツール：[編集レイヤーのみ参照選択] ／ [デッサン鉛筆] ／ [硬め]





レイヤー名：人物塗り

04 建物の輪郭を描く

新規レイヤー「背景線画」を作成して、背景の線画も描いていきます。もっとも、細部については塗りだけで済ませることが多いので、屋根付近の飾りなどはシルエットで描きます。パース定規を表示させておくとスナップするので簡単に作画できるのでおすすめです。

線画
R =0
G =0
B =0

ツール：[鉛筆]



レイヤー名：背景線画／不透明度 43％

05 窓の素材を作る

グリッドを活用して窓を描きます。

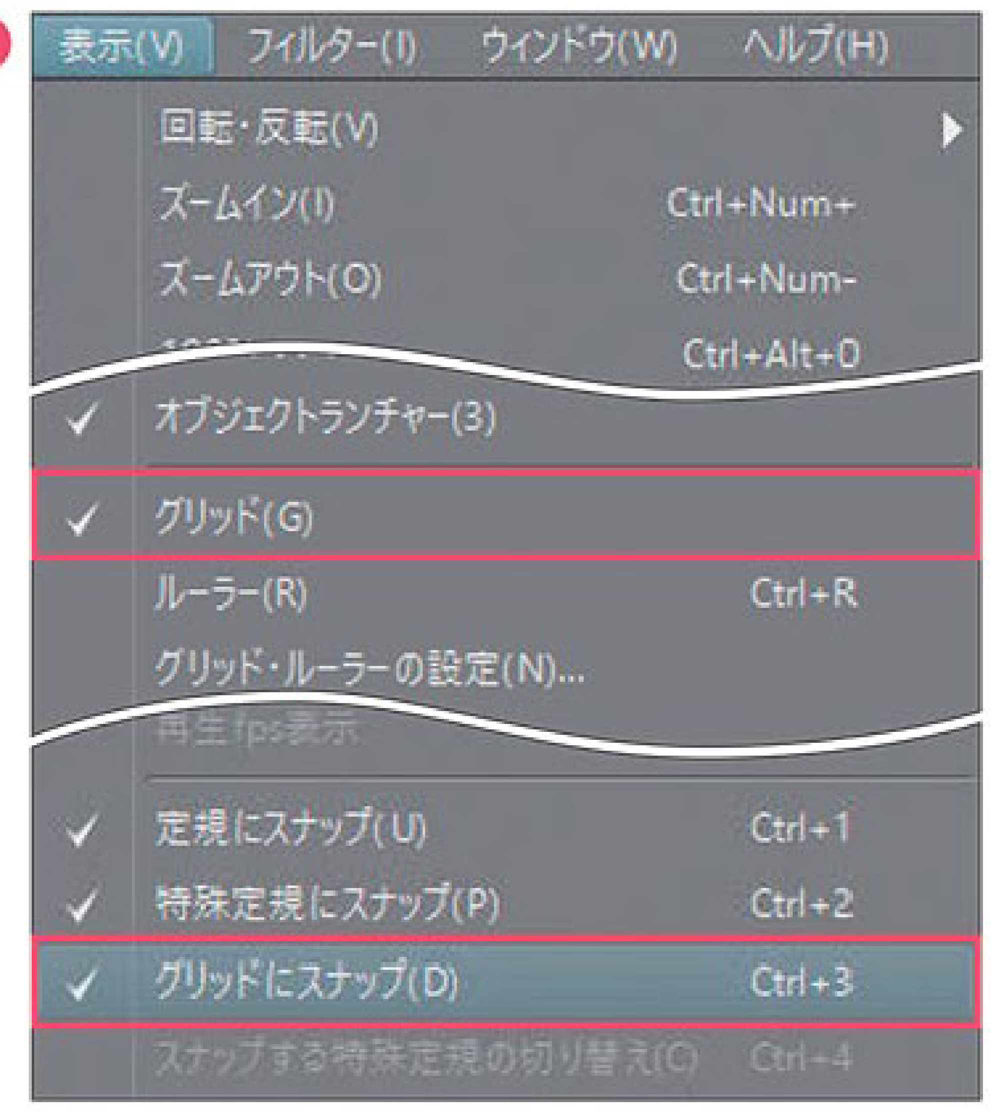
❶新規レイヤーを作成し、窓の素材を作成します。[表示] メニュー→ [グリッド] でグリッドを表示させ、[グリッドにスナップ] もチェックしておきます。

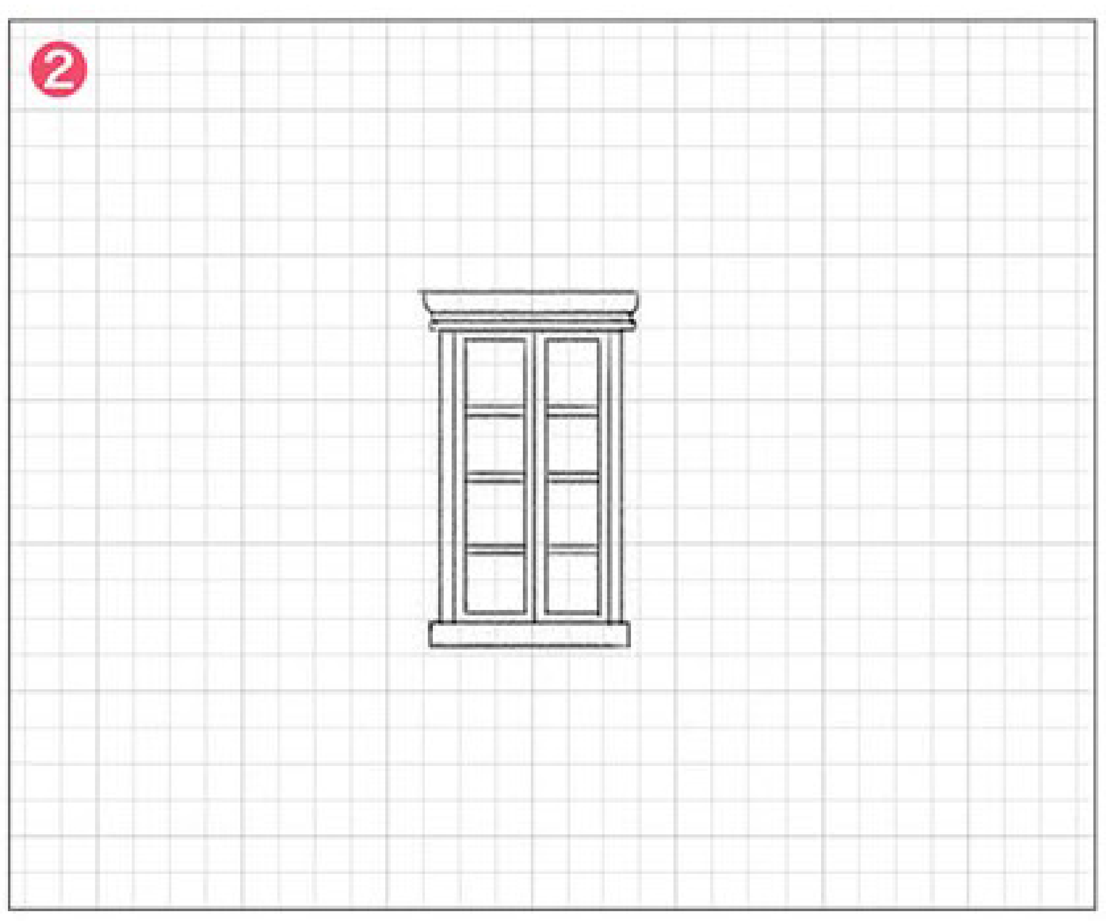
❷資料写真などを参考にしながら [鉛筆] ツール→ [デッサン鉛筆] で窓を描きます。グリッドにスナップさせることで垂直・水平の線が簡単に描けます。

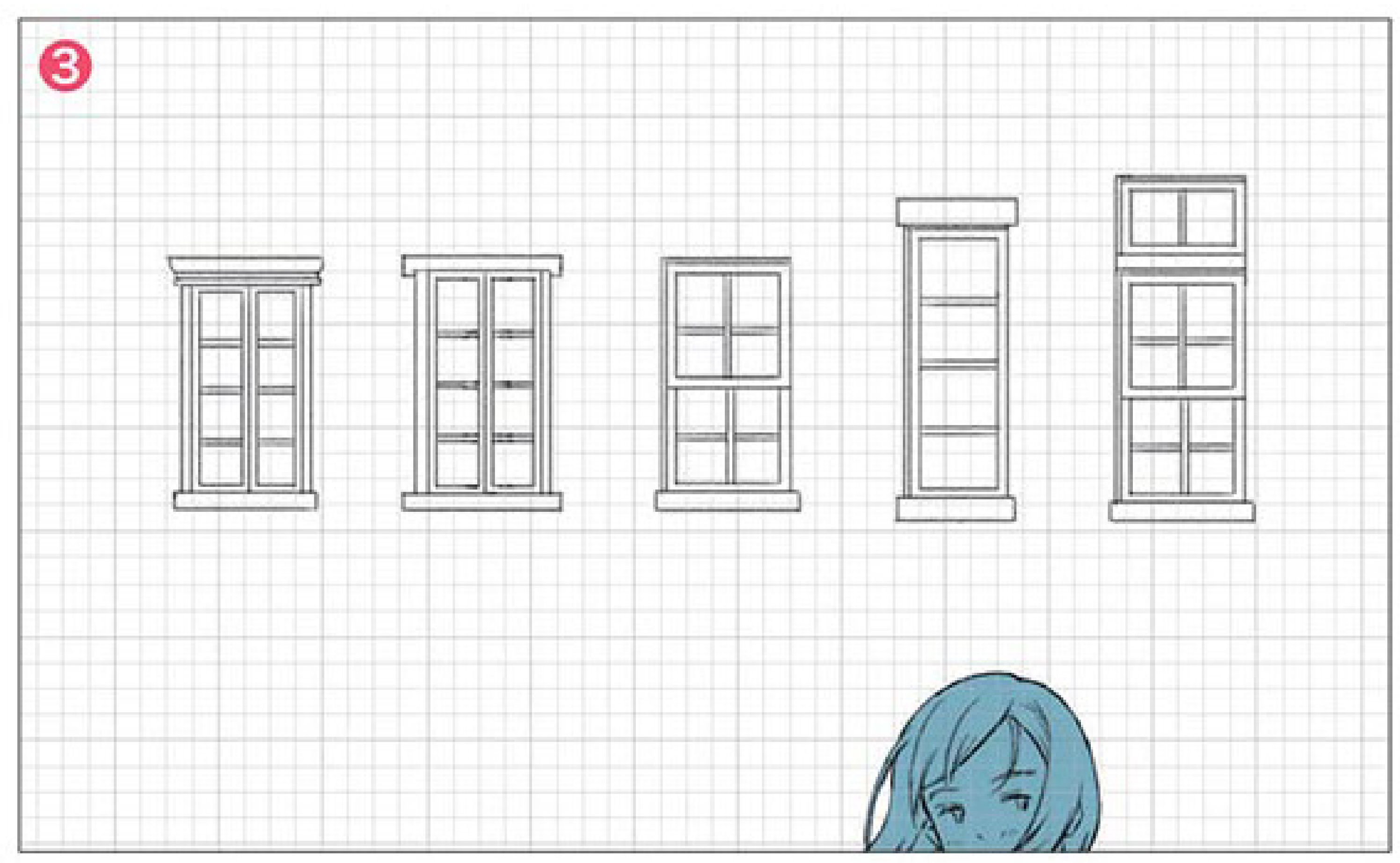
❸同じ要領でいろいろな窓を描いておきます。

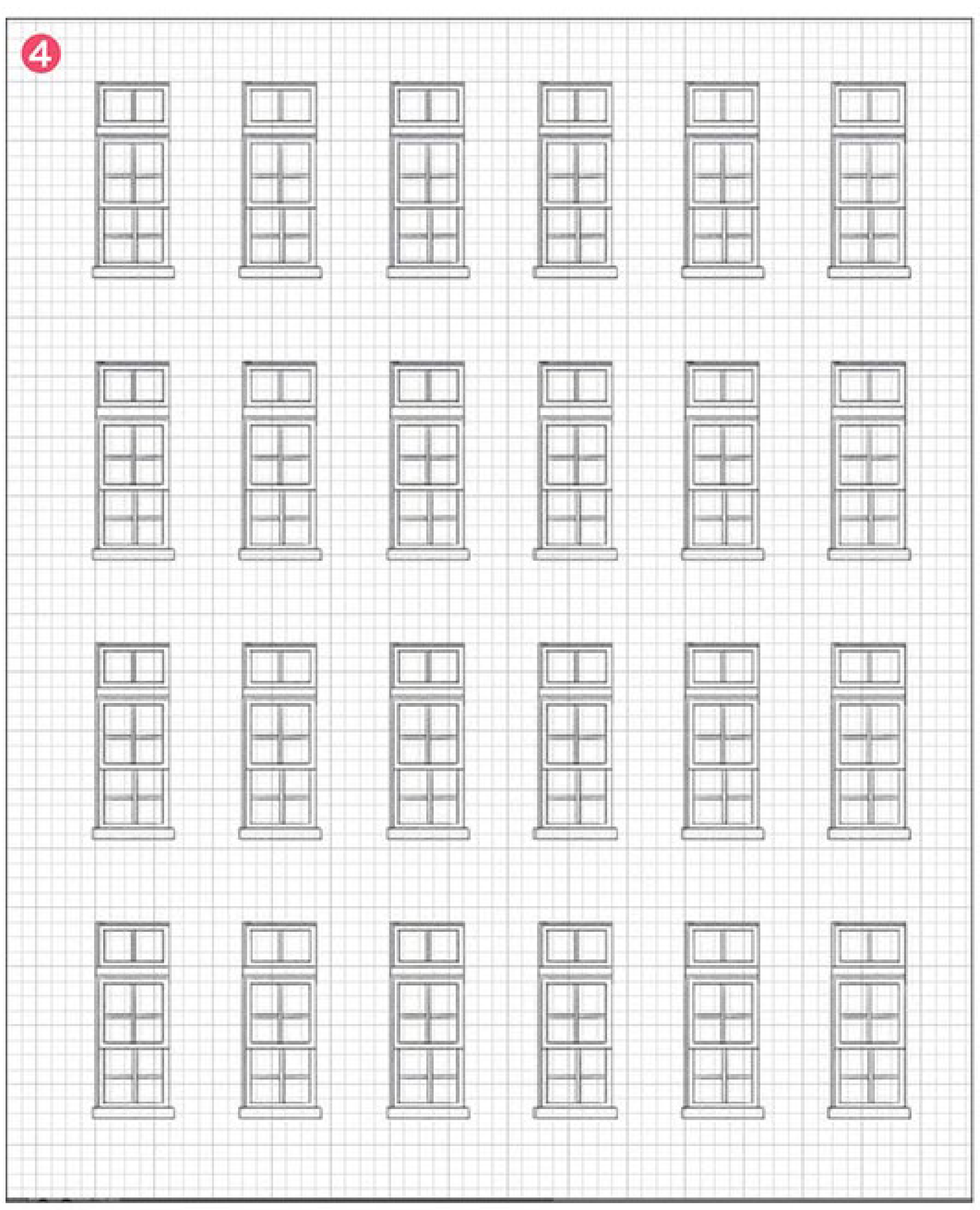
❹描いた窓のうちの１つを [コピー] (Ctrl+C) と [貼り付け] (Ctrl+V) で複製し、等間隔に並べます。

❺複製で増えたレイヤーは複数選択した状態で [レイヤー] メニュー→ [選択中のレイヤーを結合] で結合して１つのレイヤーにします。

❶


❷


❸


❹


❺




線画
R =0
G =0
B =0

ツール：[デッサン鉛筆]

06 窓を建物に合わせる

工程05(P.83)で作成した窓を変形して建物に合わせます。

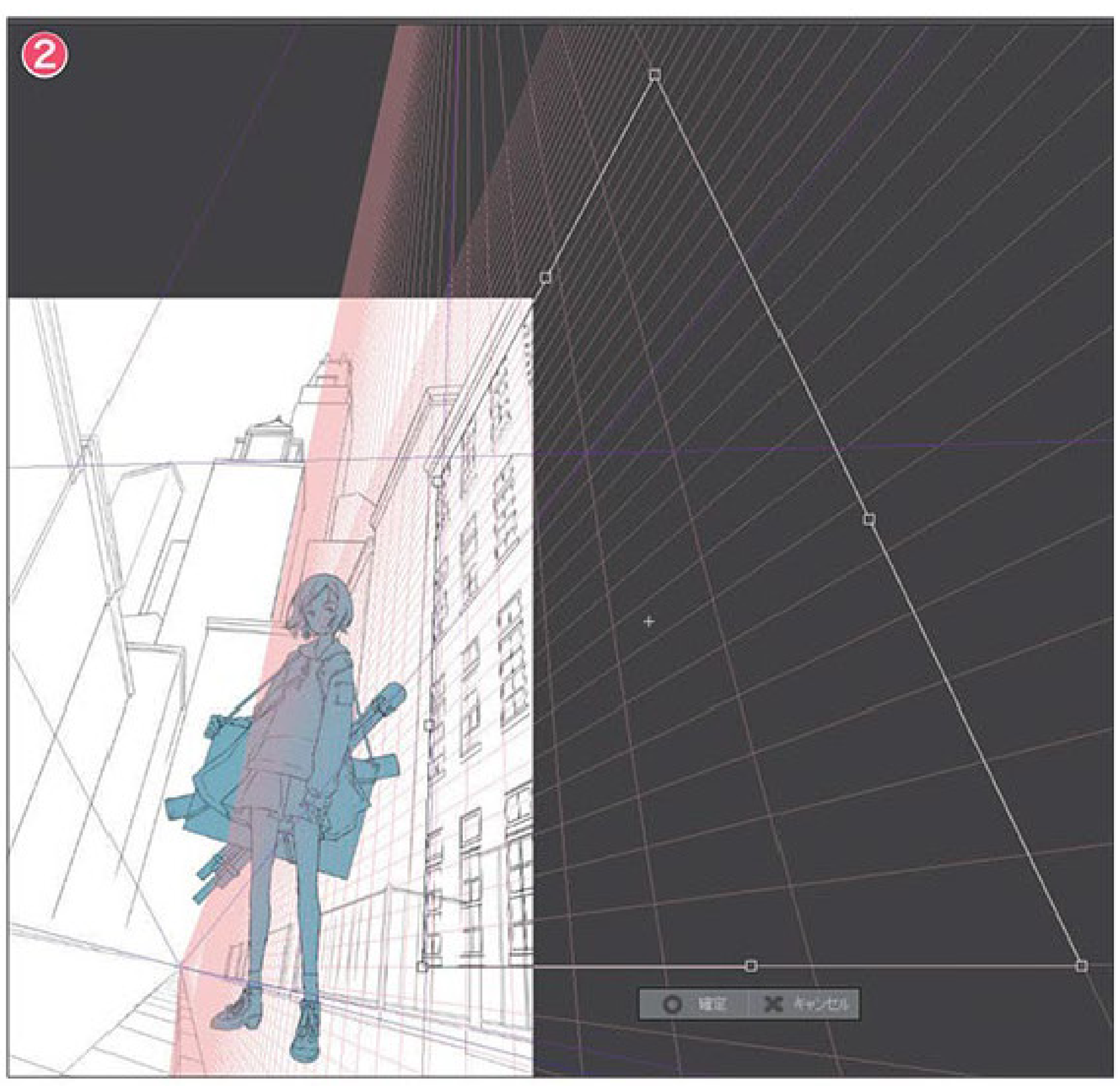
❶［操作］ツール→［オブジェクト］でパース定規を選択し、［ツールプロパティ］パレットの［グリッド］の項目をオンにします。ここでは［XY平面］だけオンにして右側の建物に窓を貼り付けます。

❷グリッドを参考にしながら工程05で作成した窓を［自由変形］(Ctrl+Shift+T)で変形させて建物に形を合わせます。

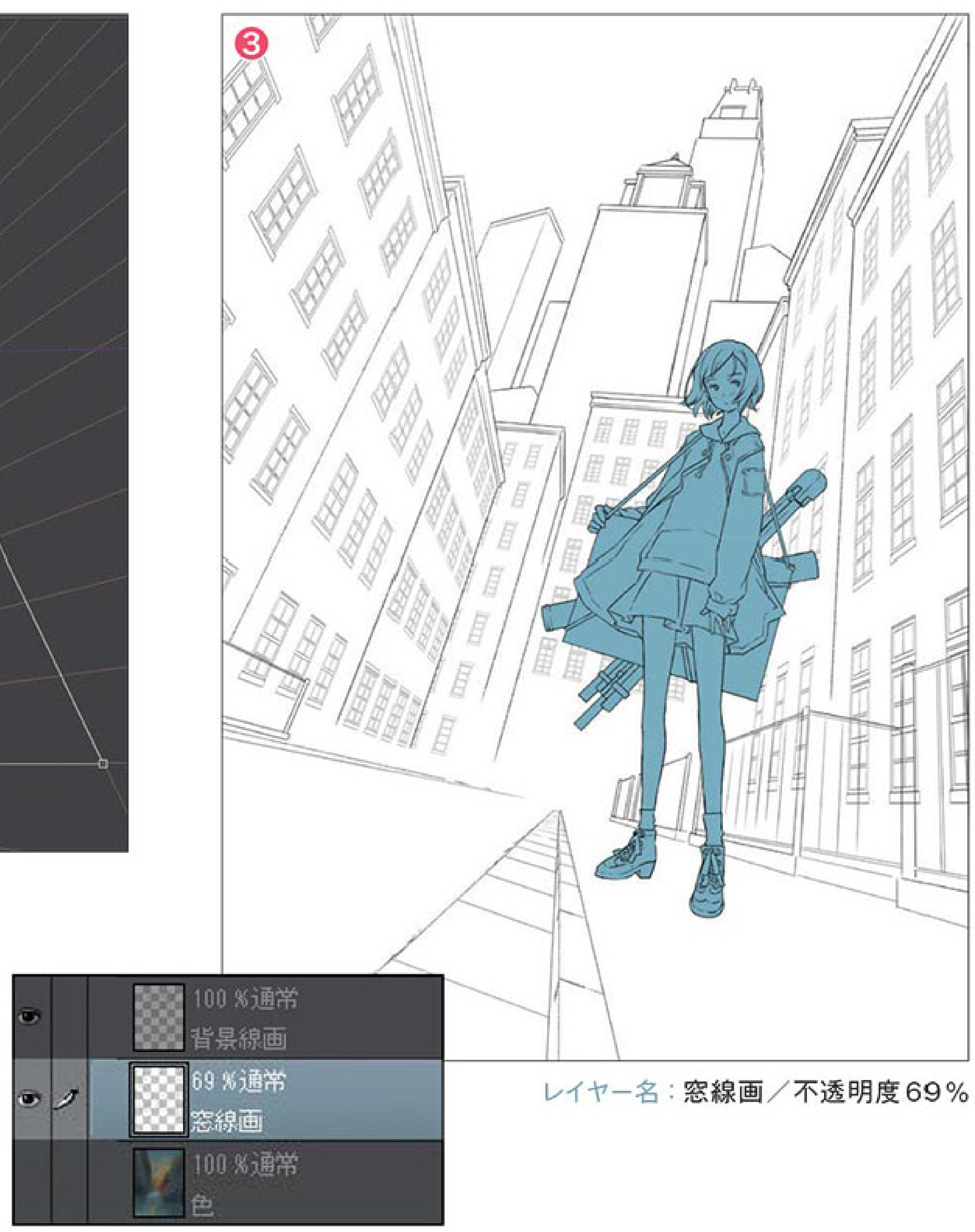
❸工程05で作成した窓を［自由変形］(Ctrl+Shift+T)で建物のパースに合わせる作業を繰り返し、すべての建物に窓を入れました。建物ごとに階の高さを微妙に変えると画面に変化が生まれて印象が良くなります。また、窓のレイヤーは［レイヤー］メニュー→［選択中のレイヤーを結合］で1つにまとめて「窓線画」としました。



レイヤー名：パース定規1



ツール：［オブジェクト］



レイヤー名：窓線画／不透明度69％

下塗りする

下塗りします。モチーフごとに色分けして大まかな配色が決まっていきます。

レイヤー構成



01 ❶❷



02 03

01 人物を下塗りする

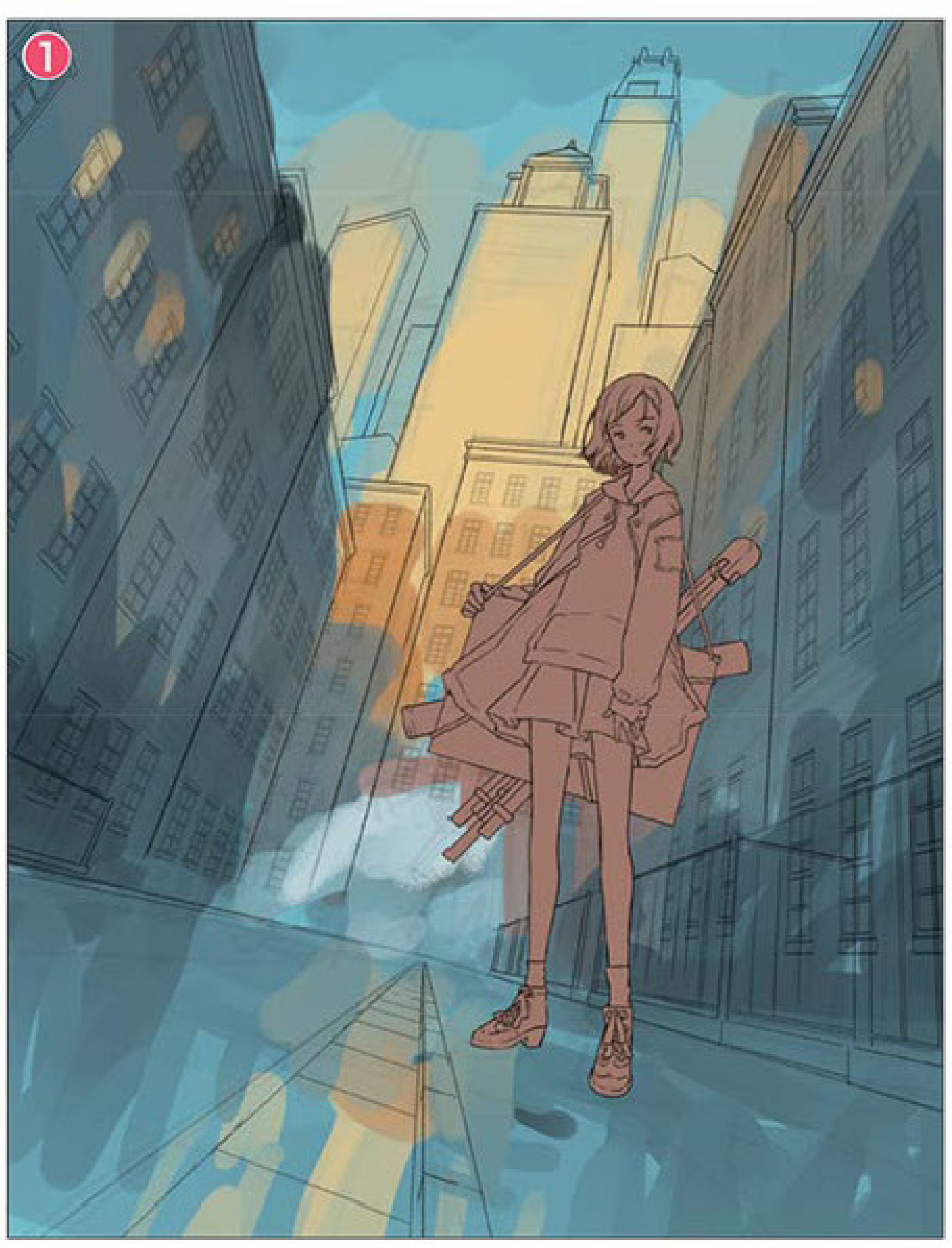
ラフのときに作成した「色」レイヤー（詳しくは→P.78 04）を再表示して、全体のバランスを見てみます。この時点でけっこうよい感じだと思ったので、この印象を壊さないようにしながら下塗りをしていきます。

❶人物の下地の色は茶系のほうが色を上に乗せやすそうだったので塗り替えます。[透明ピクセルをロック]をオンにして[塗りつぶし]（Alt+Del）をします。

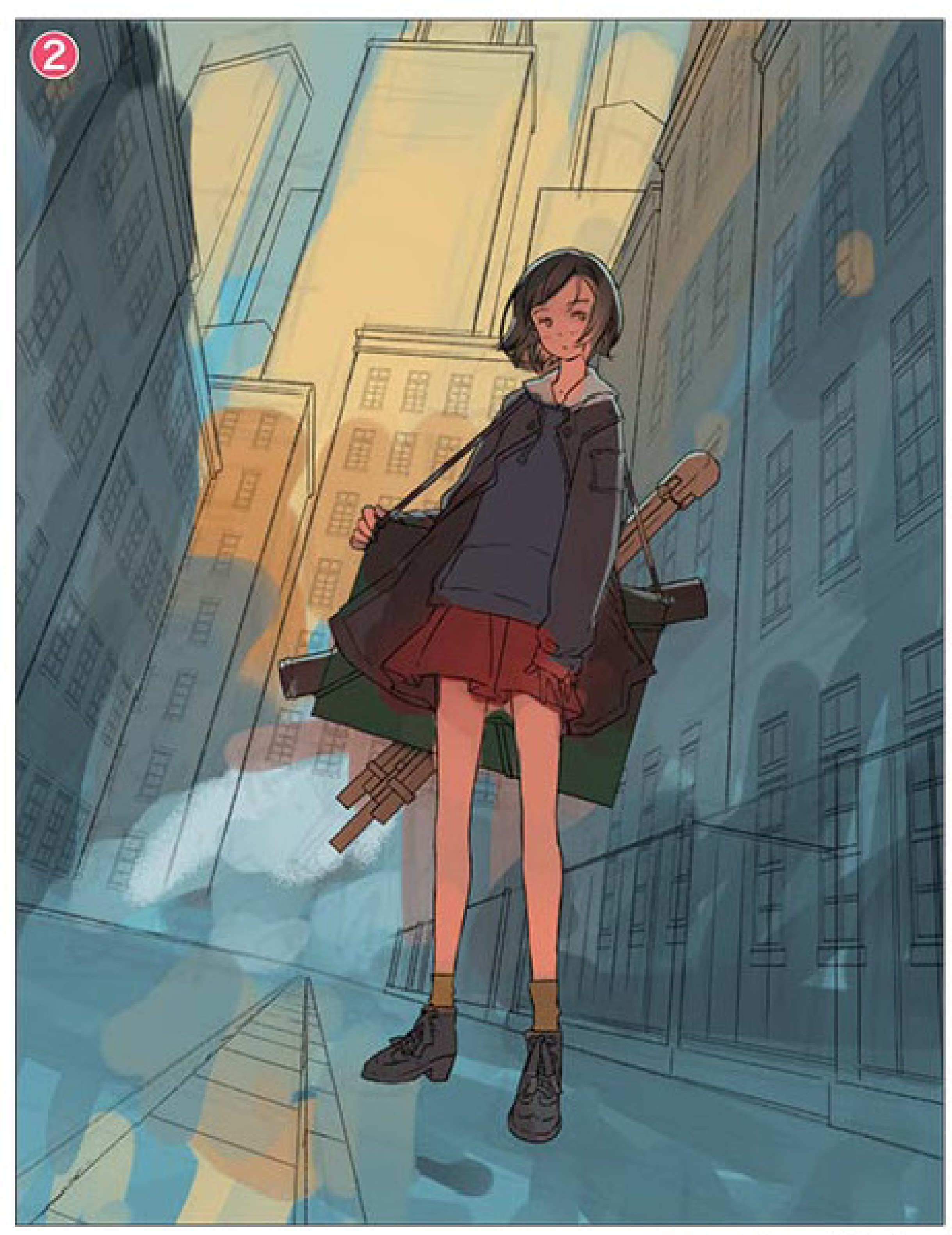
❷［丸ブラシ］を使って人物を下塗りします。パーツごとに色分けし、簡単なハイライトも入れて印象を確認しておきます。

❶人物下地 R =152 G =119 B =100
❷ハイライト R =169 G =183 B =171
❷髪 R =57 G =51 B =48
❷肌 R =208 G =136 B =104
❷肌影 R =165 G =96 B =75
❷アウター R =54 G =44 B =43
❷画材 1 R =52 G =61 B =50
❷画材 2 R =126 G =90 B =68
❷インナー1 R =164 G =150 B =137
❷インナー2 R =65 G =62 B =68
❷スカート R =112 G =44 B =42

ツール：❷［丸ブラシ］



レイヤー名：人物塗り



レイヤー名：人物塗り

02 背景を下塗りする1

新規レイヤー「色2」を作成し、背景の下塗りをします。[丸ブラシ] で大まかに色を乗せるように塗り、なじませたい部分は [エアブラシ] を使います。ここで乗せる色の彩度を高めにすると、後で色がくすみにくくなります。絵を見た人にどんな印象を抱かせたいかをイメージし、その印象に合った色になっているかを考えます。

ツール：[丸ブラシ] ／ [エアブラシ]

ぼけた塗りの箇所は [エアブラシ] で塗られています。



レイヤー名：色2

POINT!

メインの色を決める

メインとなる色を2色ほど決めておくと、絵の印象をコントロールしやすくなります。このイラストでは、ビルの黄色と空の青をメインの色としました。

黄
R =218
G =185
B =116

青
R =131
G =175
B =191

03 背景を下塗りする2

[丸ブラシ] で下塗りを進めます。写実的な印象にしたかったので影は濃く描きます。建物や蒸気、水たまりに反射する光などを大まかに描きます。

建物1
R =84
G =97
B =102

建物2
R =100
G =85
B =84

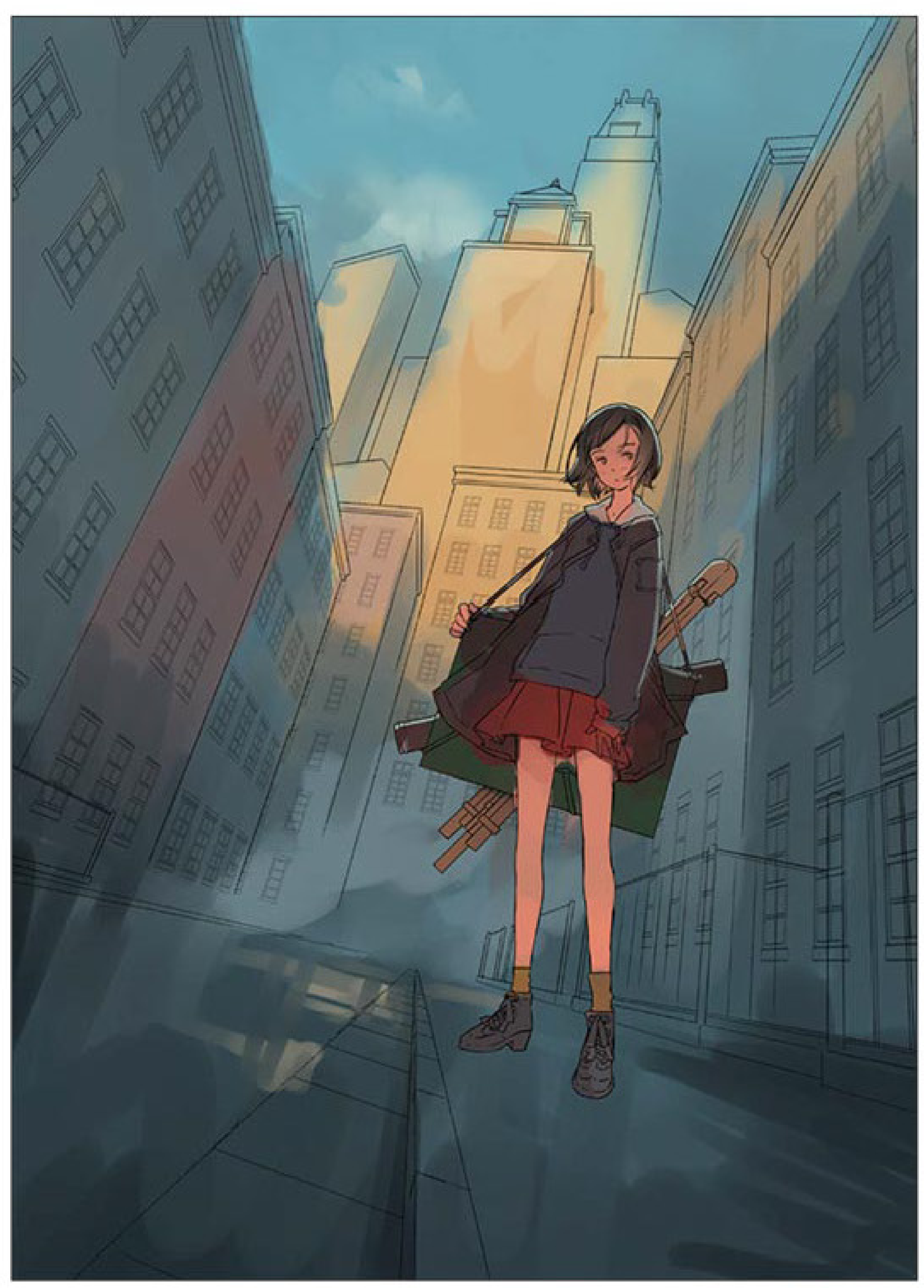
地面1
R =67
G =87
B =95

地面2
R =38
G =47
B =52

蒸気
R =111
G =127
B =132

光
R =142
G =137
B =113

ツール：[丸ブラシ]

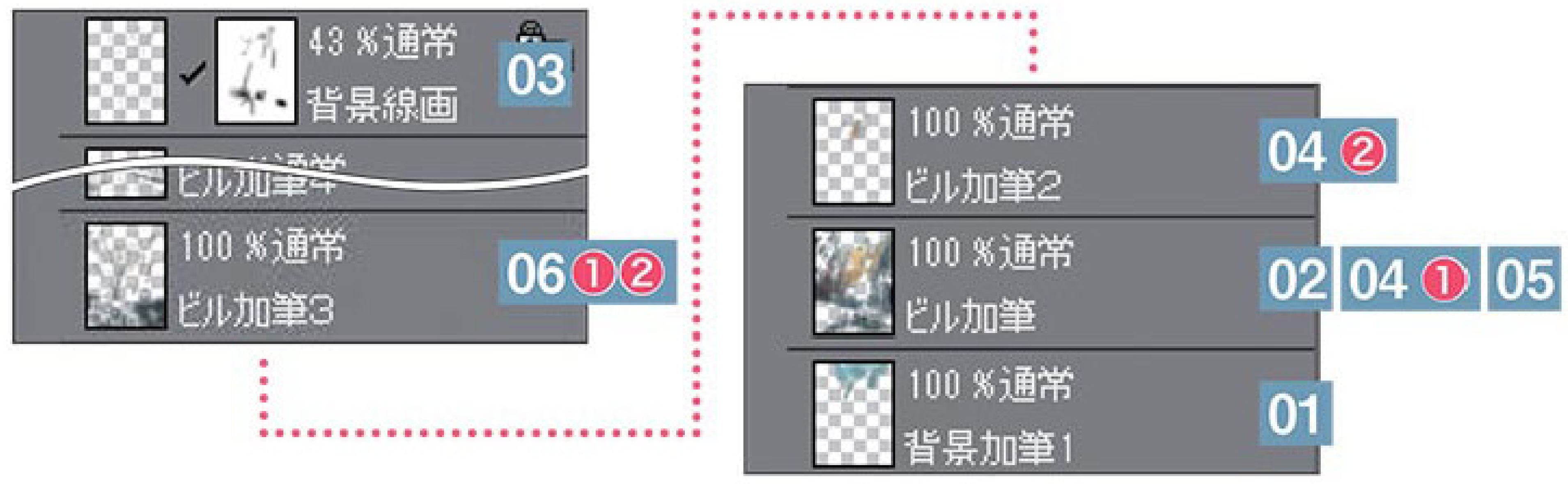


レイヤー名：色2

遠景を描く

下塗りができたので本格的に塗っていきます。初めに遠景の空やビルを描きます。

レイヤー構成



01 雲を塗る

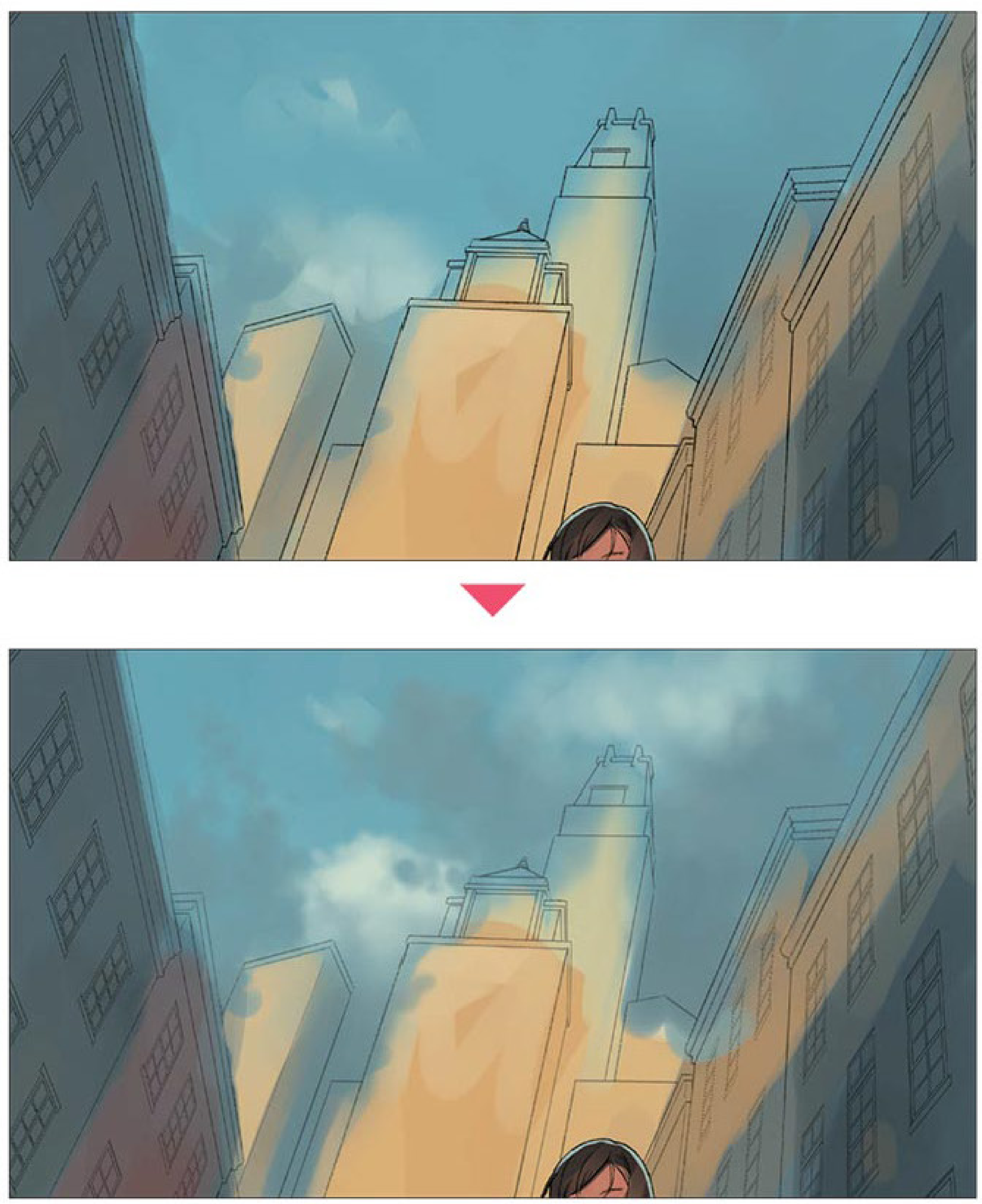
遠景から仕上げていきます。まずは最も遠い雲を塗ります。
かなりきついアオリ構図なので、雲はほぼ真下から見たアングルです。パースを意識しつつ影の部分を適度に散らすように描きます。
ツールは、[エアブラシ] の不透明度を40%程度にして使います。明るい部分は黄色が混ざった色に、影は青っぽい灰色になるように描画色を設定し、トントンと叩きつけるように塗ると雲らしくなります。

明るい部分
R =218
G =229
B =213



暗い部分
R =113
G =136
B =142

ツール：[エアブラシ]



レイヤー名：背景加筆1

02 奥のビルを塗る

奥のビルを塗っていきます。まずビルの輪郭が明確になるように塗り分けます。「ビル加筆」レイヤーを新規作成し、[丸ブラシ] で色を置き、シルエットをしっかり塗り分けます。

建物 1	R =199	G =193	B =154
建物 2	R =215	G =186	B =123
建物 3	R =210	G =208	B =163
建物 4	R =192	G =155	B =99
屋根	R =96	G =134	B =129
影	R =82	G =106	B =108

ツール：[丸ブラシ]



レイヤー名：ビル加筆

03 不要な建物の線画を消す

塗っているうちに線画が邪魔になってきたら、「背景線画」レイヤーにレイヤーマスクを作成し、不要な部分を [消しゴム] ツール→ [硬め] で消します。レイヤーマスクで消す方法だと、誤って消してしまっても元に戻すことができるので安心です。



ツール：[硬め]



レイヤー名：背景線画／不透明度 43％

04 奥のビルを描き込む

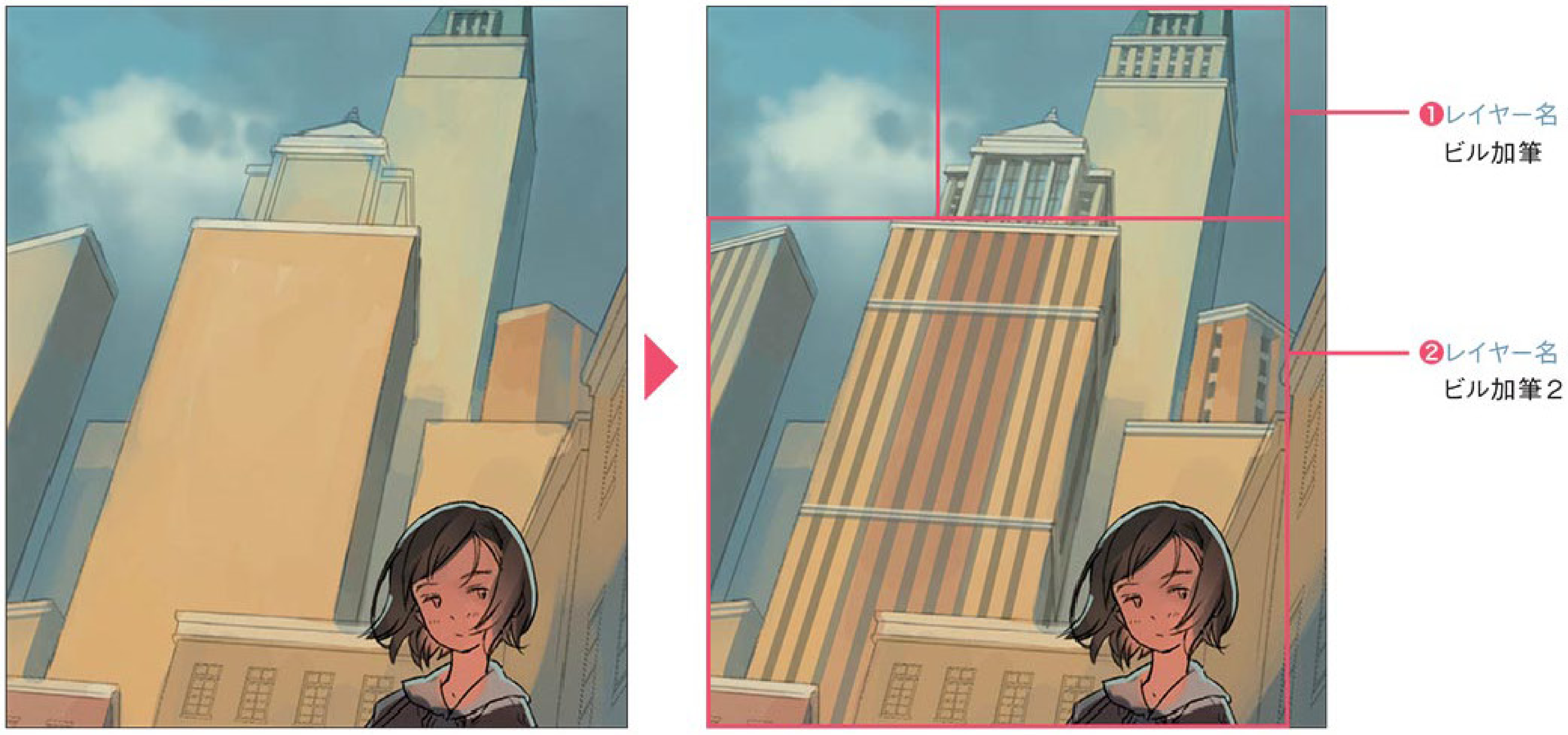
奥のビルを描き込みます。

❶「ビル加筆」レイヤーで、［丸ブラシ］を使ってビルの上部の細部を描き込みます。

❷新規レイヤー「ビル加筆2」を作成し、［丸ブラシ］で窓のラインや壁の色分けされた部分などを塗ります。パース定規を使うと楽に塗れます。

❶影 R =71 G =75 B =67
❶窓1 R =93 G =112 B =108
❶窓2 R =143 G =173 B =176
❷壁1 R =174 G =132 B =92
❷壁2 R =224 G =223 B =191

ツール：［丸ブラシ］

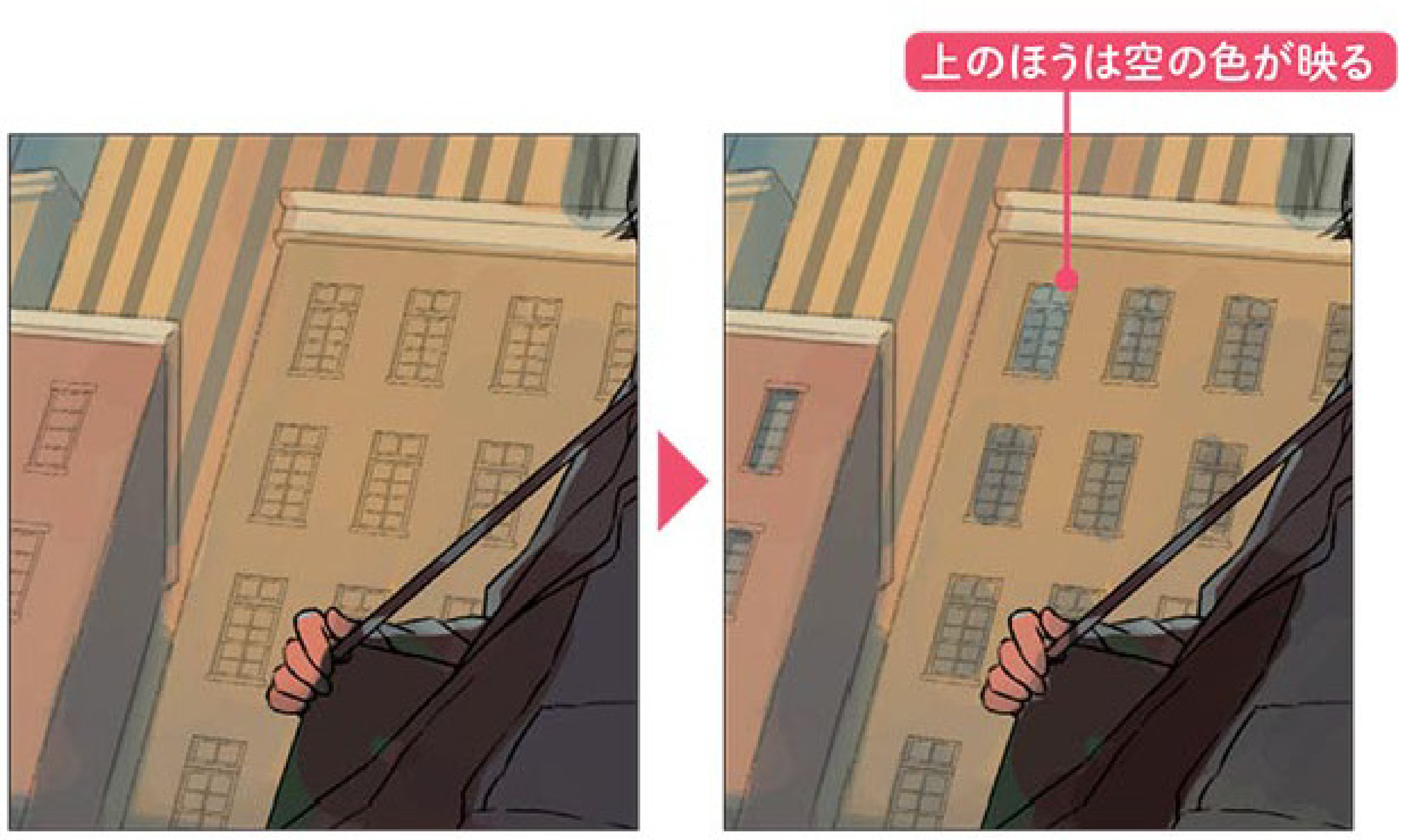


05 窓を塗る

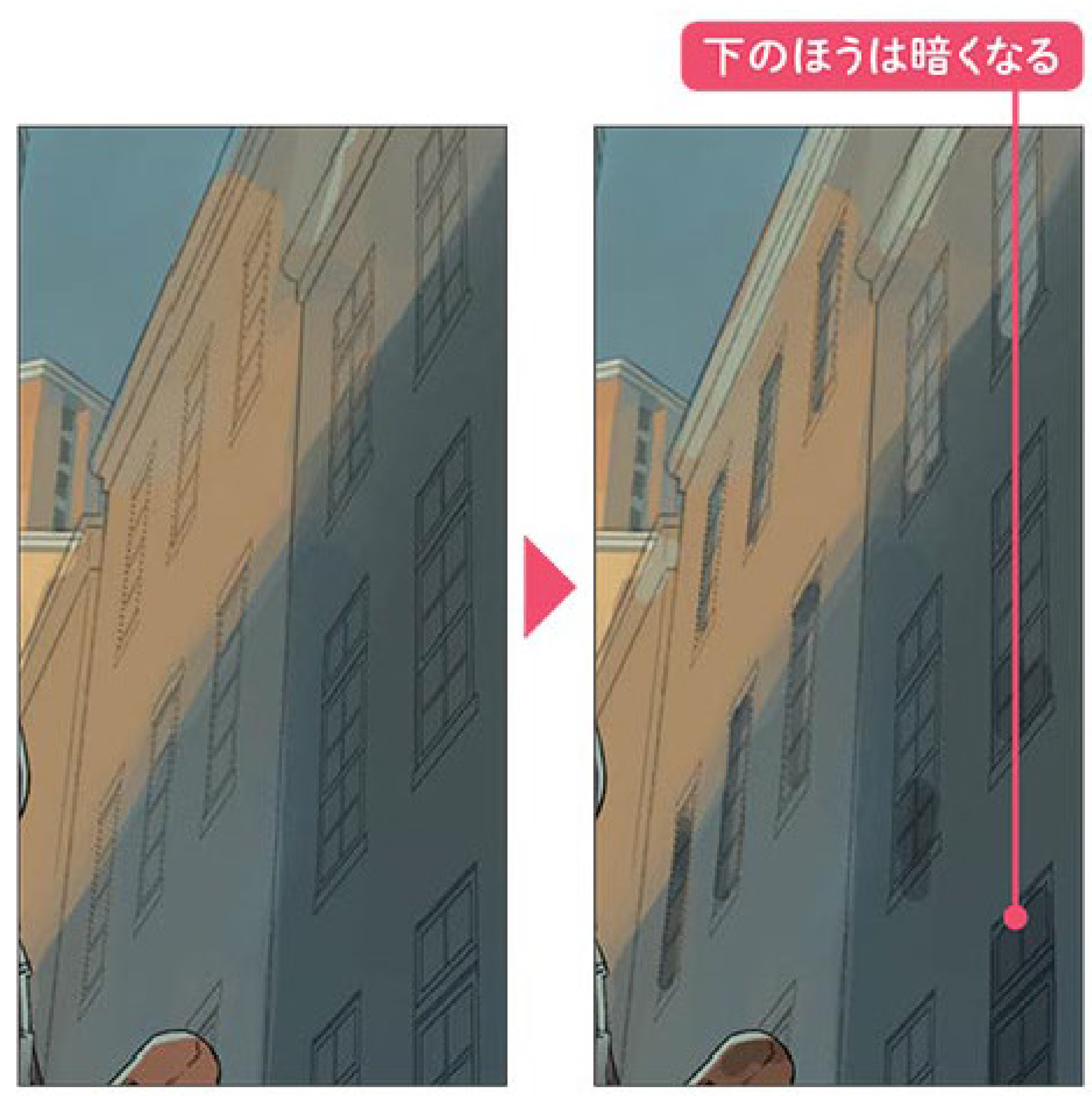
「ビル加筆」レイヤーで［丸ブラシ］を使い、窓を塗っていきます。窓は周囲を反射するので、この絵では高い窓ほど空の色が映り明るくなり、低い窓ほど影で暗くなります。せっかくなのですべての窓に軽く色を置いて全体のバランスを確認しました。低い窓でも、位置によってはビルの反射光を意識して明るくするとリアルに見えます。

影 R =71 G =75 B =67
窓1 R =93 G =112 B =108
窓2 R =143 G =173 B =176

ツール：［丸ブラシ］



レイヤー名：ビル加筆



レイヤー名：ビル加筆

06 奥のビルの窓を描く

奥のビルの窓を仕上げていきます。

❶新規レイヤーを作成し、［丸ブラシ］で影を入れて立体感を出します。

❷空の色が映り込んだ部分をところどころ作りながら［丸ブラシ］で窓の細部を描きます。光が当たっている部分は見る人の視線を集めやすいので、しっかり塗ります。窓ごとの微妙な色の違い、サイズ感、立体感などを意識します。また、色やデザインが単調にならないよう気をつけます。

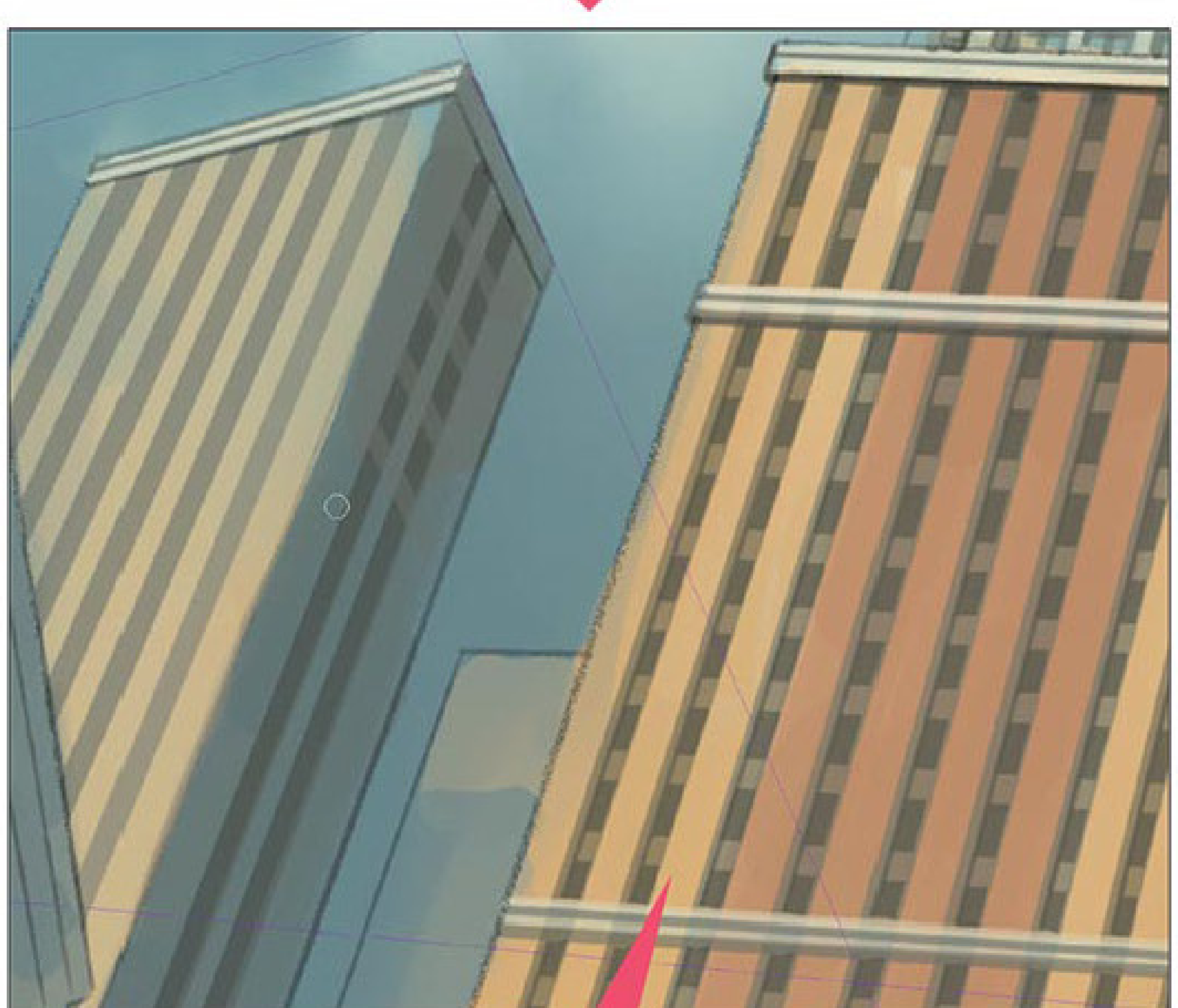
❶影1
R =78
G =78
B =68

❶影2
R =91
G =97
B =89

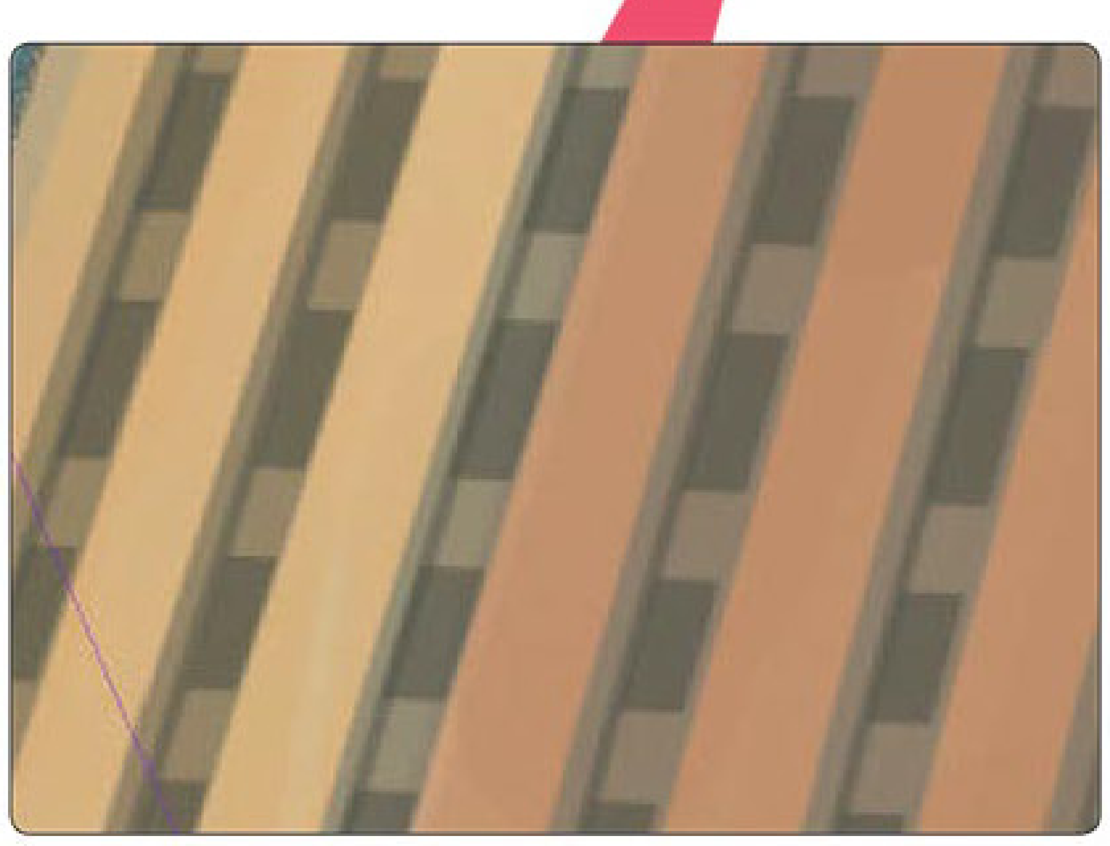
❷窓
R =147
G =172
B =171

ツール：［丸ブラシ］

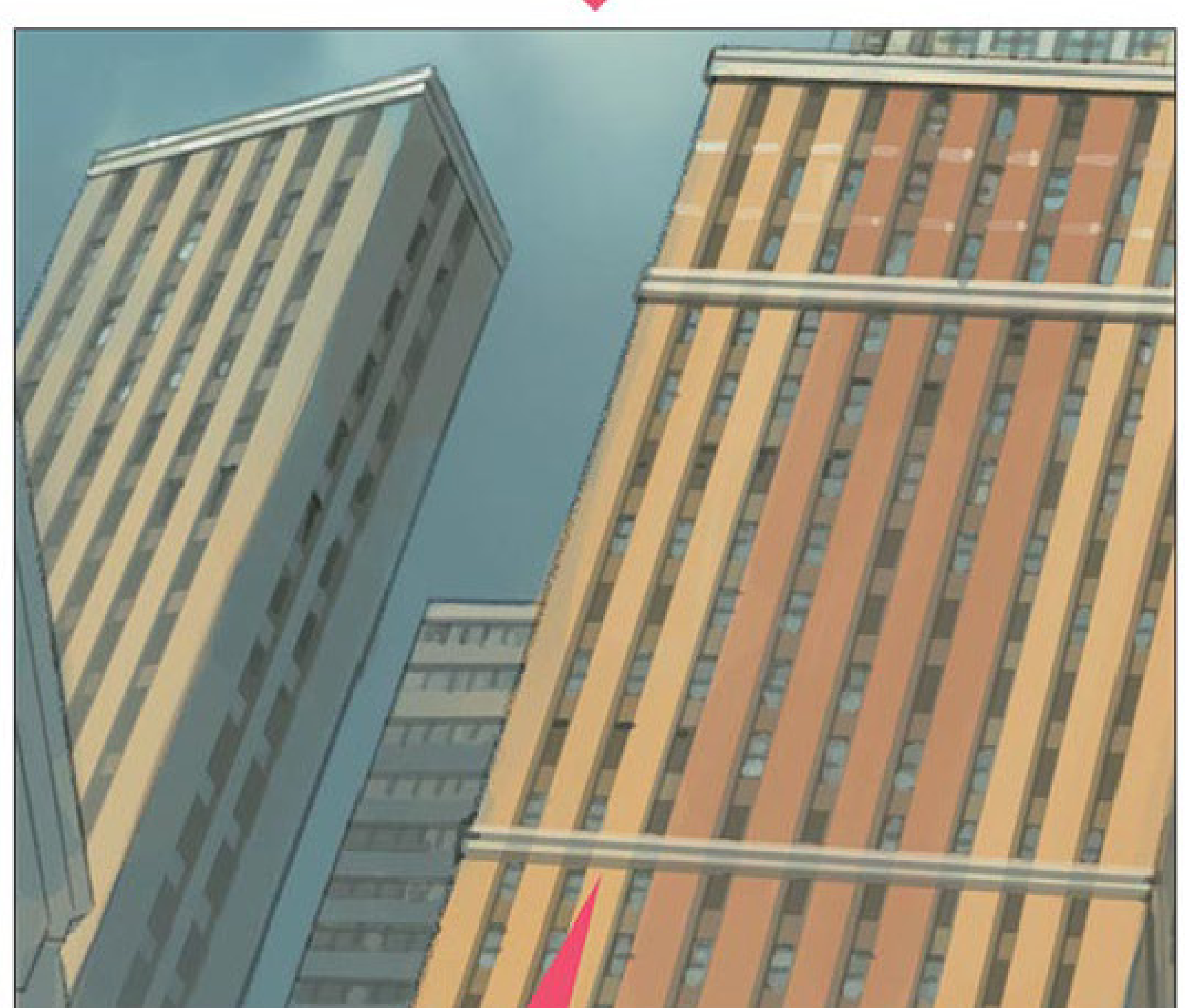




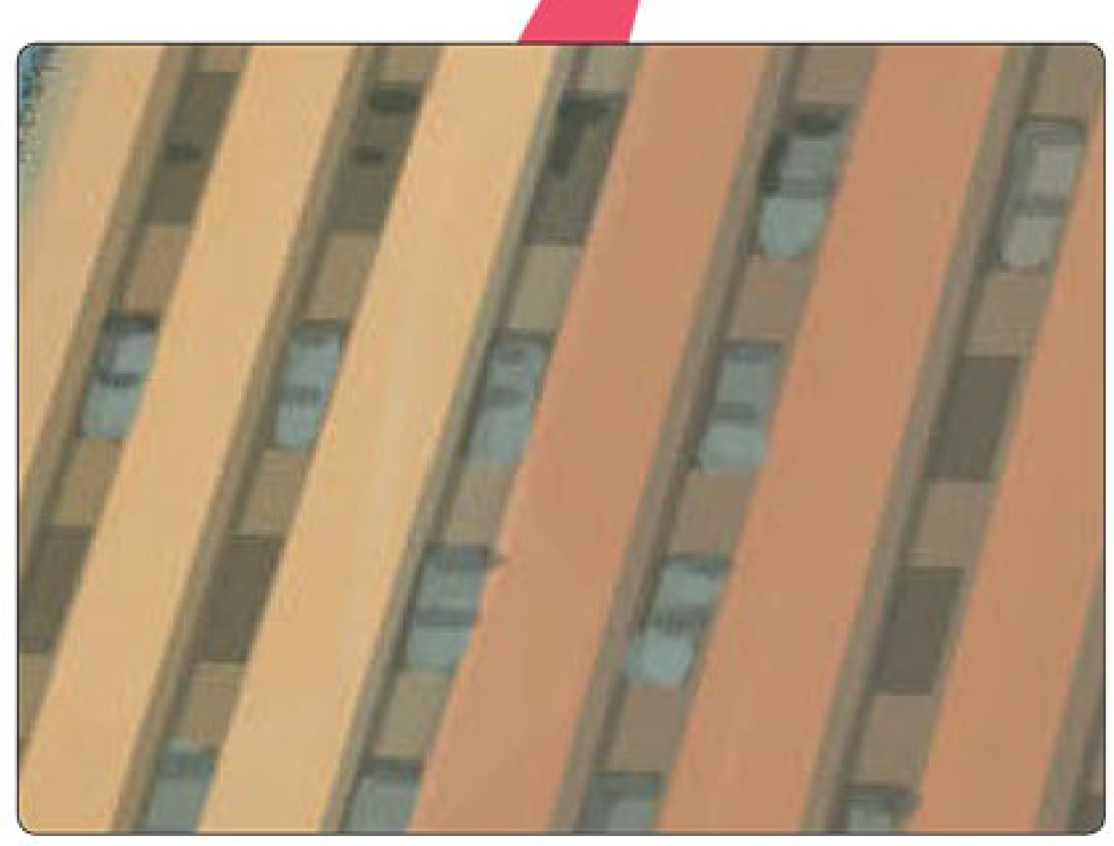
レイヤー名：ビル加筆3







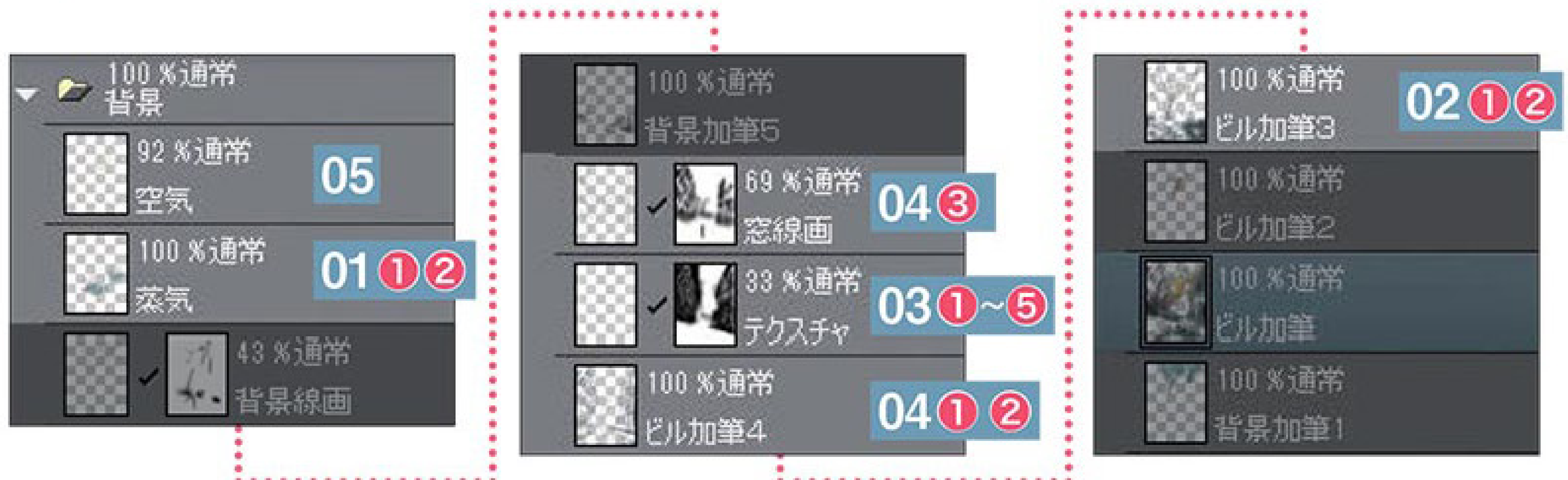
レイヤー名：ビル加筆3



路地裏を描く

人物の奥に見える蒸気、手前の建物の窓、地面などを描きます。

レイヤー構成



01 蒸気を描く

ここで蒸気のバランスが気になったので先に仕上げてしまいます。

❶新規レイヤー「蒸気」を「背景」フォルダー内の線画レイヤーより上に作成します。

❷ブラシ不透明度を40％くらいにした［エアブラシ］で描きます。雲と同じ要領（詳しくは→P.87 01）でトントンと叩くように描画します。影の中にあるので、暗めの描画色にしないと周りの色となじまないので注意します。



蒸気
R =114
G =130
B =135

ツール：［エアブラシ］

❶




どこから蒸気が出ているのかわかるように、大きすぎず小さすぎずバランスを意識して描きます。

レイヤー名：蒸気

02 窓と地面を描く

手前の建物の窓と地面を同時進行で描いていきます。窓の数が多く手間がかかるところですが、窓に飽きたら地面、地面に飽きたら窓、という感じで塗り、モチベーションを維持させながら作業を進めます。

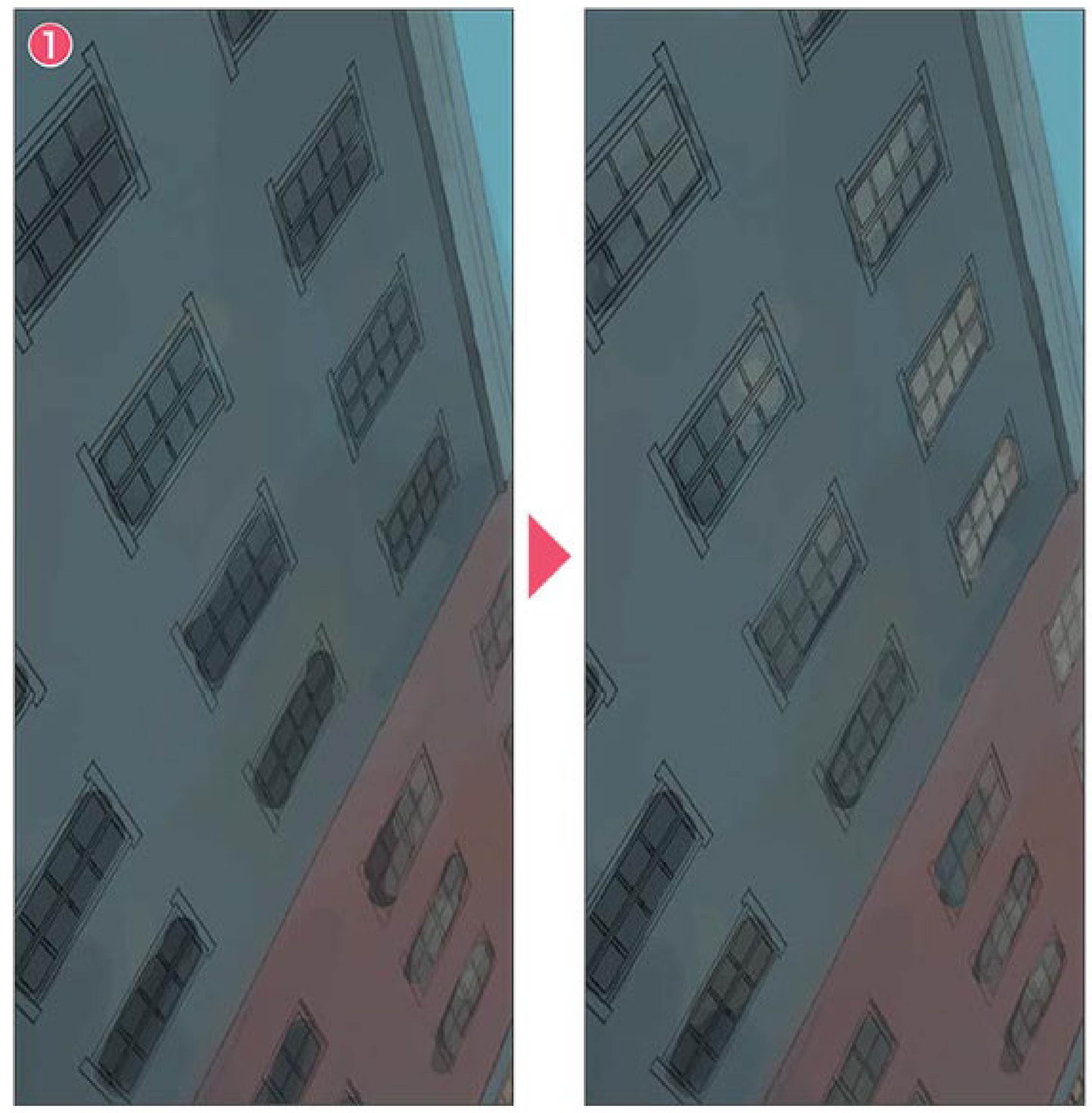
❶［丸ブラシ］を使って照り返しを描きます。上にある窓のほうが明るくなるように意識しながら塗ります。

❷地面の塗りを［丸ブラシ］で整えます。なめらかな塗りにしたい箇所は、［エアブラシ］で描画します。



❶窓1 R =112 G =112 B =105	❶窓2 R =93 G =102 B =103
❶窓3 R =170 G =170 B =153	❶窓4 R =151 G =116 B =97
❷地面1 R =71 G =83 B =88	❷地面2 R =42 G =51 B =54

ツール：❶❷［丸ブラシ］／❷［エアブラシ］



レイヤー名：ビル加筆3



レイヤー名：ビル加筆3

03 レンガを描く

近景は細かい描き込みが必要です。今回は手前の建物にレンガのテクスチャを作成して貼り付けます。

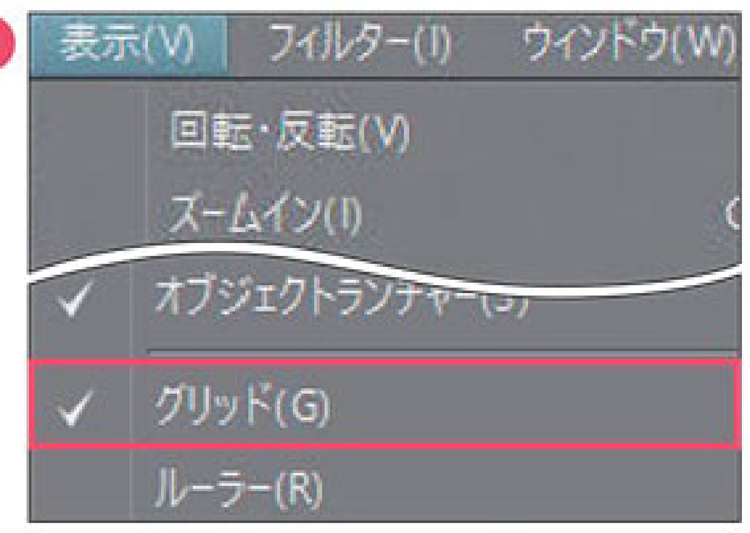
❶［表示］メニュー→［グリッド］でグリッドを表示します。グリッドにスナップさせながら［丸ブラシ］を使ってレンガの目地を描きます。

❷［選択範囲］ツール→［長方形選択］で選択します。

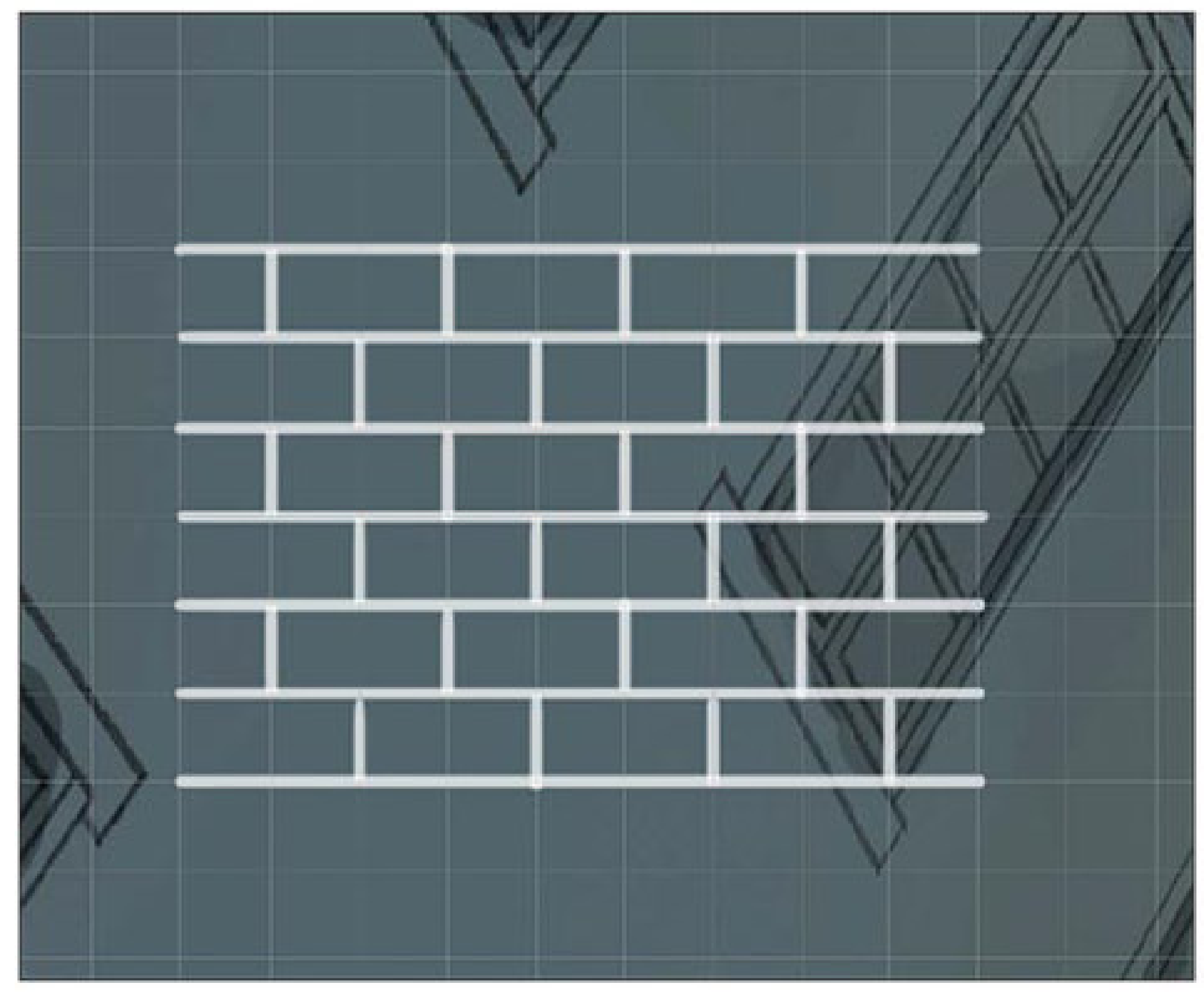
❸［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）で並べます。増えたレイヤーは、［レイヤー］メニュー →［選択中のレイヤーを結合］で結合してまとめます。これでレンガのテクスチャができました。

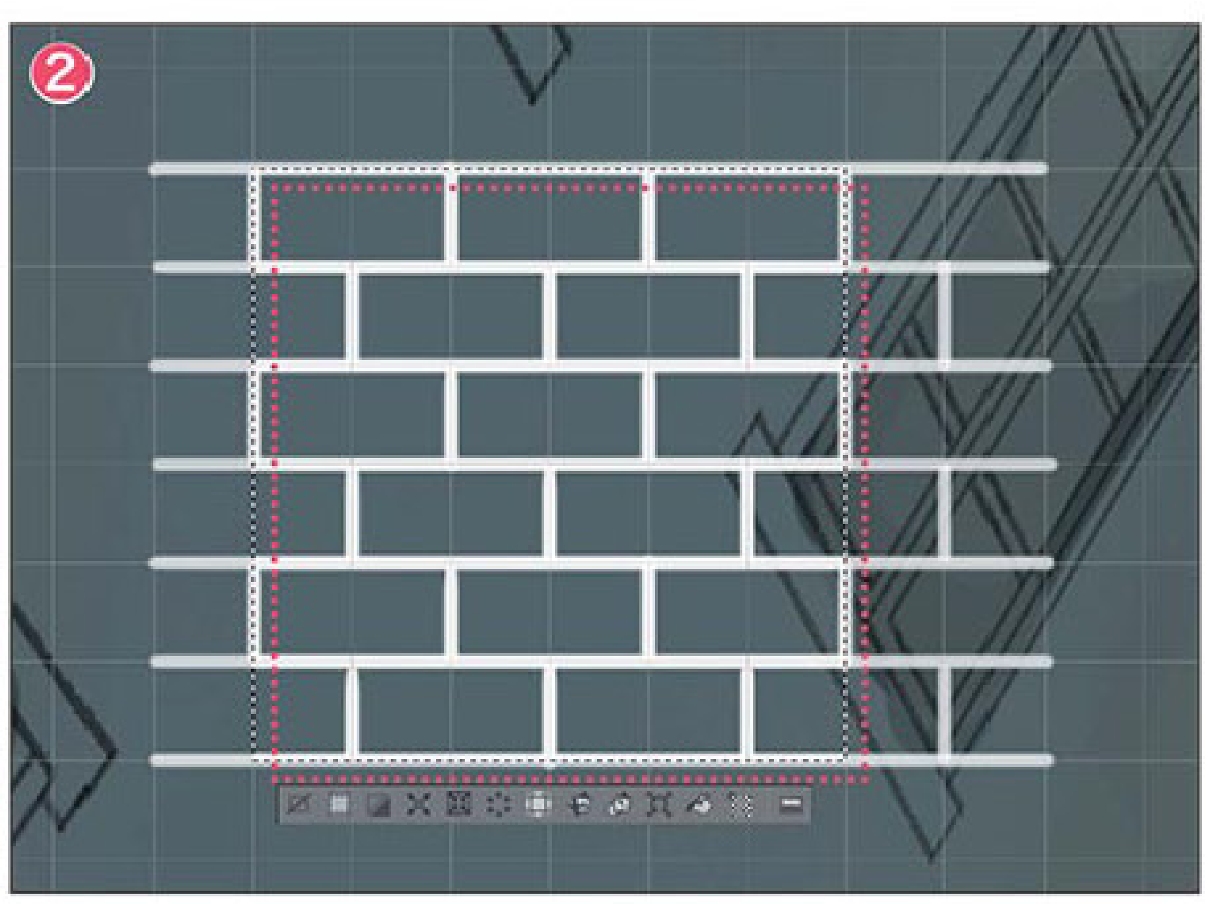
❹［自由変形］（Ctrl+Shift+T）でテクスチャを建物のパースに合わせます。窓がある箇所はレンガは不要なので、レイヤーマスクを作成して［消しゴム］ツール→［硬め］を使って消します。

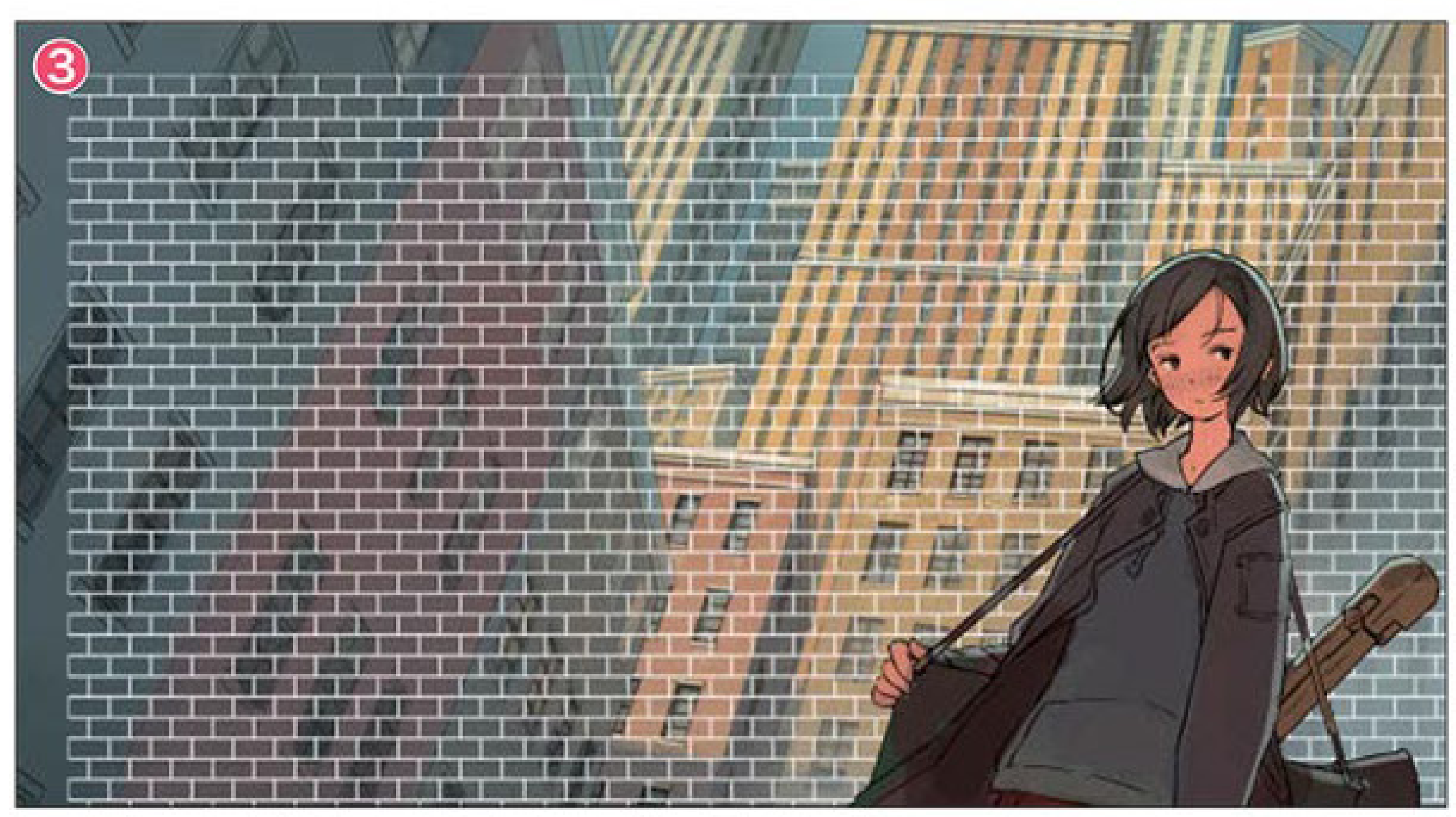
❺レンガの線が目立ちすぎないよう、レイヤー不透明度を下げたり、レイヤーマスク上で［消しゴム］ツール→［軟らかめ］を使って一部を薄くしたりします。レンガの描き足しが必要なところは［丸ブラシ］を使います。



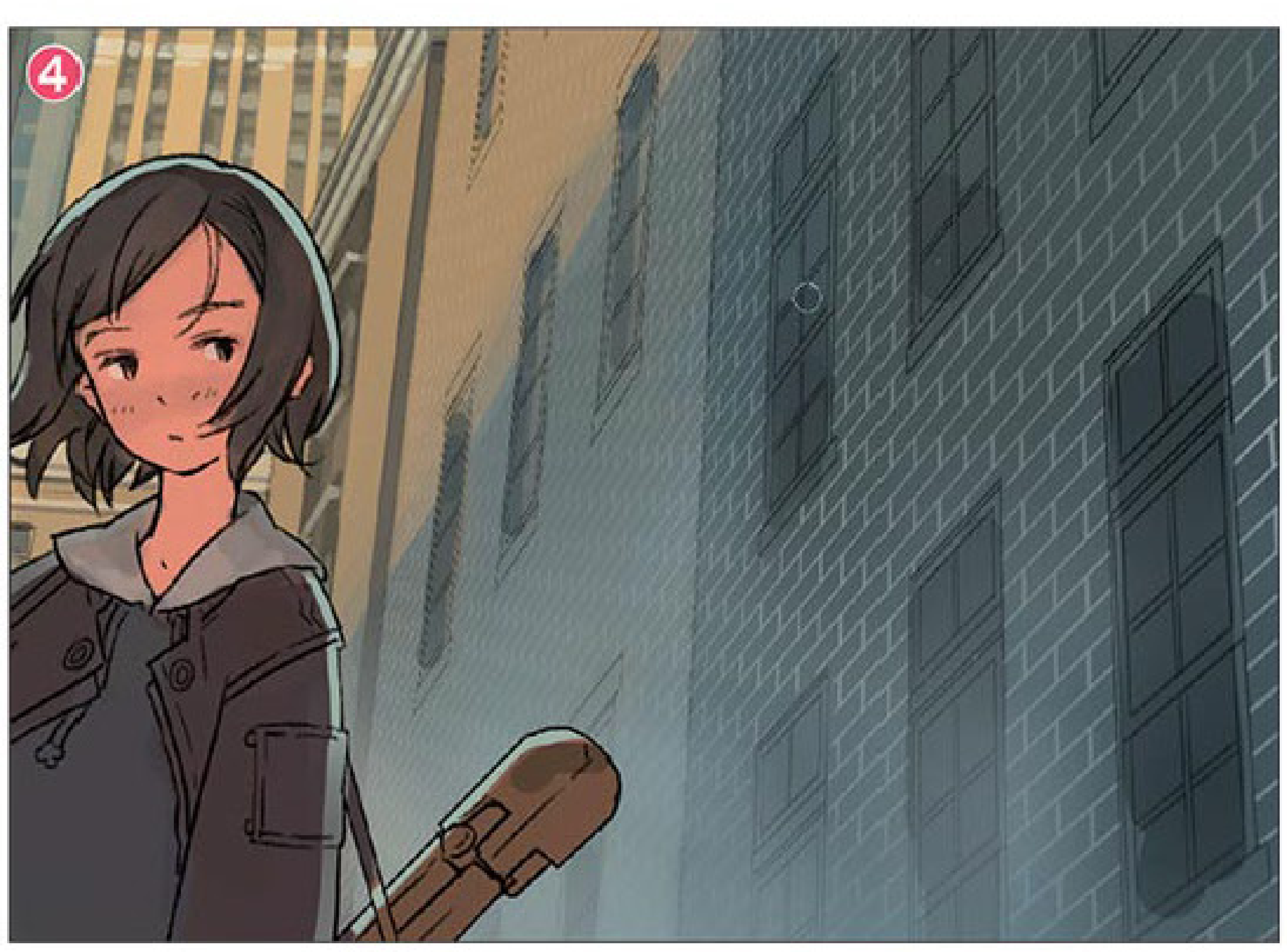






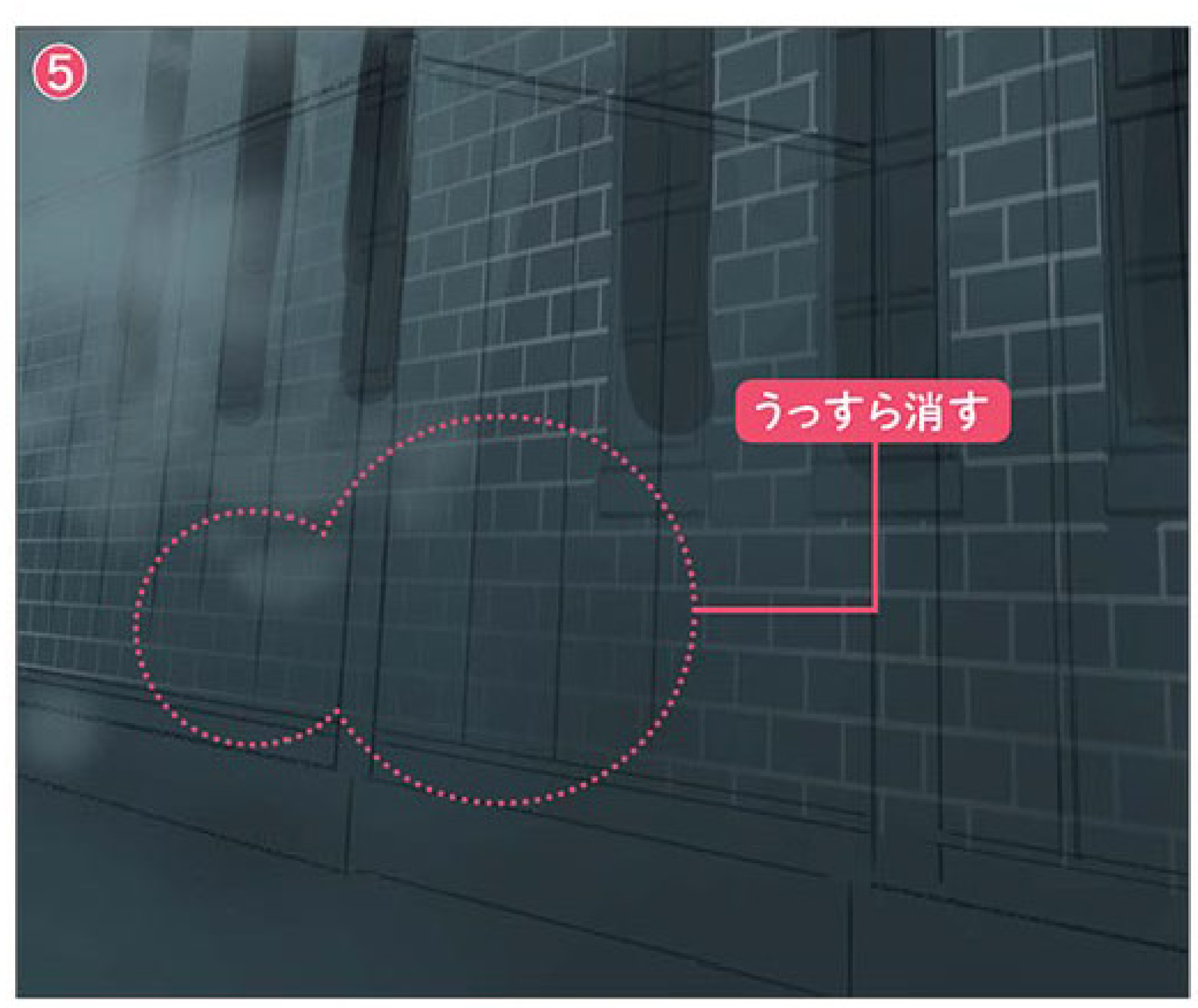


レイヤー名：テクスチャ



レイヤー名：テクスチャ

ツール：❶❺［丸ブラシ］／❷［長方形選択］／❹［硬め］／❺［軟らかめ］



レイヤー名：テクスチャ／不透明度 33％

04 窓と壁を描き込む

新規レイヤー「ビル加筆4」を作成し、手前の窓や壁の汚れを塗ります。

❶窓を描き込みます。[丸ブラシ] を使い、線画をベースにしながら構造を意識して描いて立体感を出します。

❷壁を描き込みます。[丸ブラシ] を使い、塗装がはげたような汚れ、レンガの色が異なる箇所などを描画します。

❸「窓線画」レイヤーにレイヤーマスクを作成し、[消しゴム] ツール→ [軟らかめ] で窓の線を消したり薄くしたりします。



壁や窓枠の厚みを考えながら塗ります。



レイヤー名：ビル加筆4



レイヤー名：ビル加筆4

❶窓1
R=190
G=189
B=166

❶窓2
R=89
G=89
B=84

❶窓3
R=178
G=185
B=165

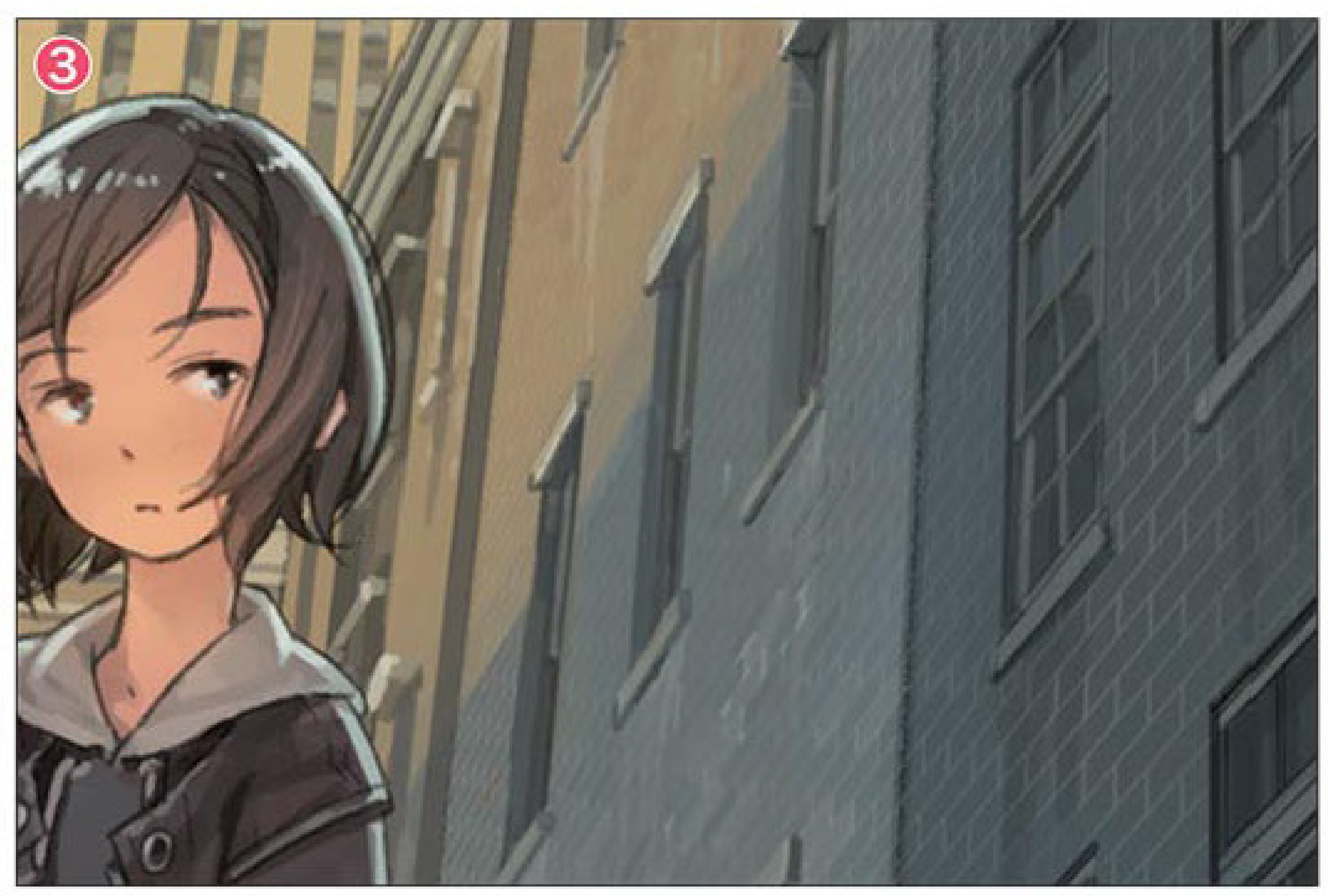
❶窓4
R=92
G=99
B=96

❷壁1
R=161
G=134
B=94

❷壁2
R=116
G=123
B=119

❷壁3
R=57
G=69
B=75

ツール：❶❷ [丸ブラシ] ／❸ [軟らかめ]



レイヤー名：窓線画／不透明度69%

05 人物が埋もれないようにする

人物が背景に埋もれないように、人物の背後にレイヤー「空気」を作成し、人物の周りを [エアブラシ] で描画します。これで人物のシルエットが明確になりました。

空気
R =215
G =214
B =182

ツール：[エアブラシ]





レイヤー名：空気／不透明度92%

POINT!

人物の塗り

人物の塗りを仕上げます。特に顔の仕上がりは重要なので時間をかけます。

❶「人物塗り」レイヤーの上に新規レイヤー「加筆」を作り、[丸ブラシ] を使って塗りの精度を上げるように描き込みます。

❷新規レイヤー「ハイライト」を線画の上に作成し、[丸ブラシ] で瞳のハイライトや髪のおくれ毛などを描きます。

❸「加筆」レイヤーで、[丸ブラシ] を使い、服のシワやハイライトを塗って仕上げます。ハイライトは、硬いものほど強く、柔らかいものほど弱く塗るのが基本です。シワは、輪郭線より目立たないように注意して描画します。

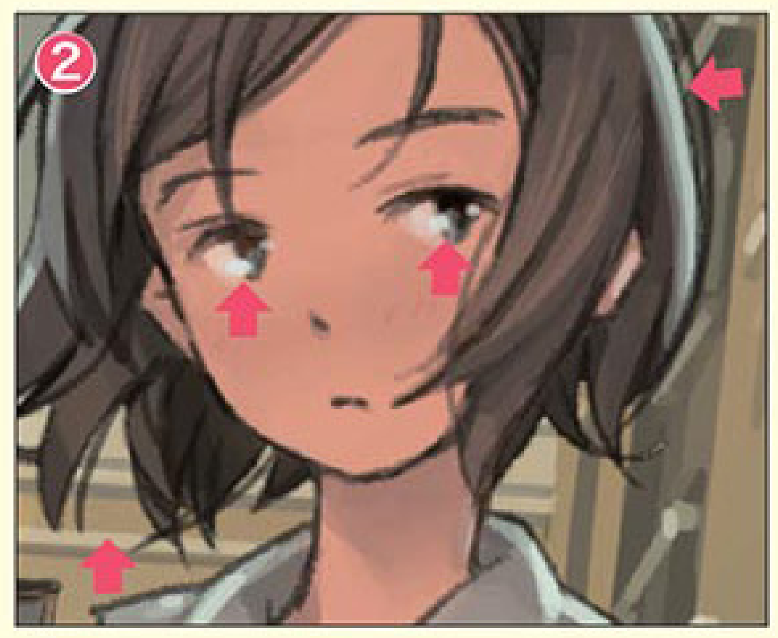
❹[オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し [下のレイヤーでクリッピング]。[エアブラシ] で描画して肌の辺りを明るくします。

❺[ハードライト] モードのレイヤーを作成し [下のレイヤーでクリッピング]。[エアブラシ] で描画して部分的に暗くします。特に足元を暗くして地面の塗りになじませました。

❻[レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー] → [レベル補正] を選択し [レベル補正] でコントラストを上げます。







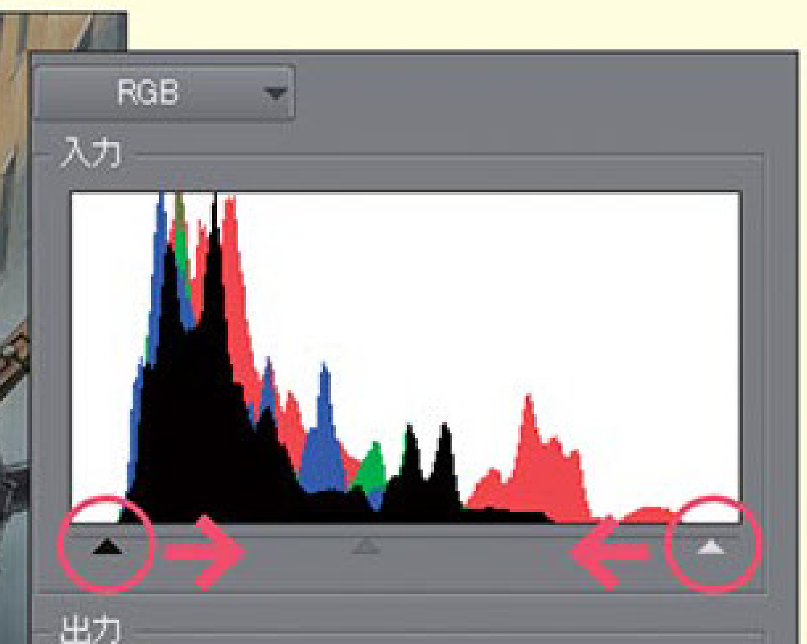












両端のノードを少し内側に動かします。

❹明るく
R=118
G=154
B=170

❺暗く
R=112
G=105
B=117

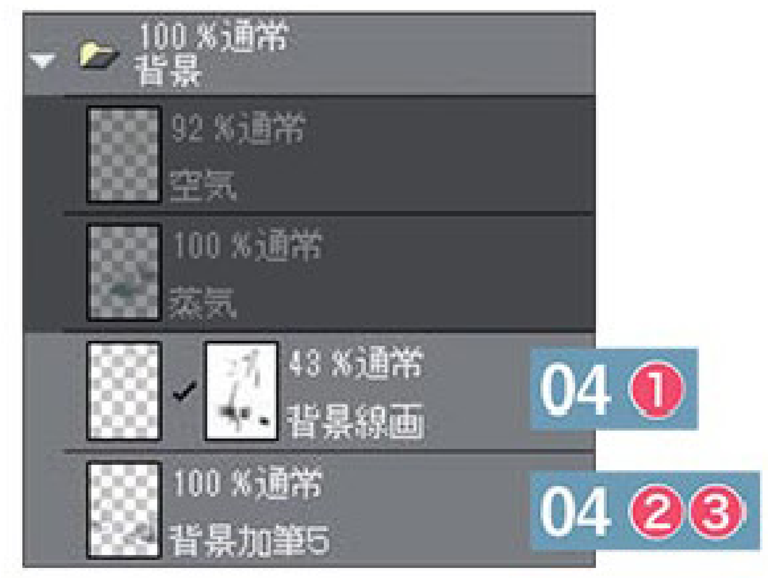
ツール：❶❷❸ [丸ブラシ] ／❹❺ [エアブラシ]

加筆して仕上げる

色調補正でイラスト全体の色味を調整します。最後に鉄柵や排水管などを加えてディテールアップし、イラストを仕上げます。

レイヤー構成





01 光と影を加える

❶強く光が当たっている雲や遠くのビルの辺りを強調します。[オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し [エアブラシ] を使って明るい緑で描画します。

❷ [ハードライト] モードのレイヤーを作成し、明るい部分がより明るくなるように、[エアブラシ] で描画します。

❸さらに [ハードライト] モードのレイヤーを作成し「影」と名付けます。「影」レイヤーでは、画面の端が暗くなるように [エアブラシ] で描画します。

❶明るい緑
R =238
G =255
B =224

❷光
R =207
G =227
B =227

❸影
R =160
G =160
B =173

ツール：[エアブラシ]

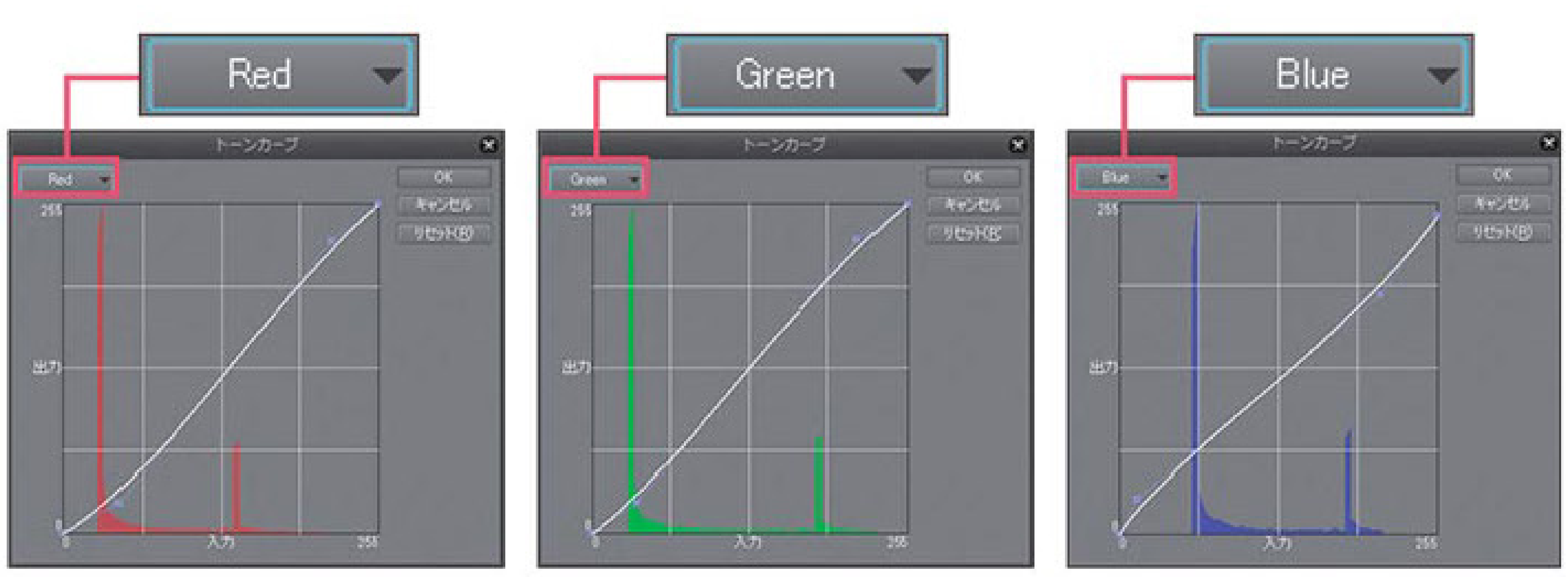
※解説のために背景を黒く塗っています



❷❸の [ハードライト] のレイヤーで画面全体に明暗のグラデーションを作っています。

02 トーンカーブで色味を変える

[レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー] → [トーンカーブ] を選択。[Red] [Green] [Blue] それぞれのチャンネルのグラフを調整します。やや緑に寄った色味になりました。

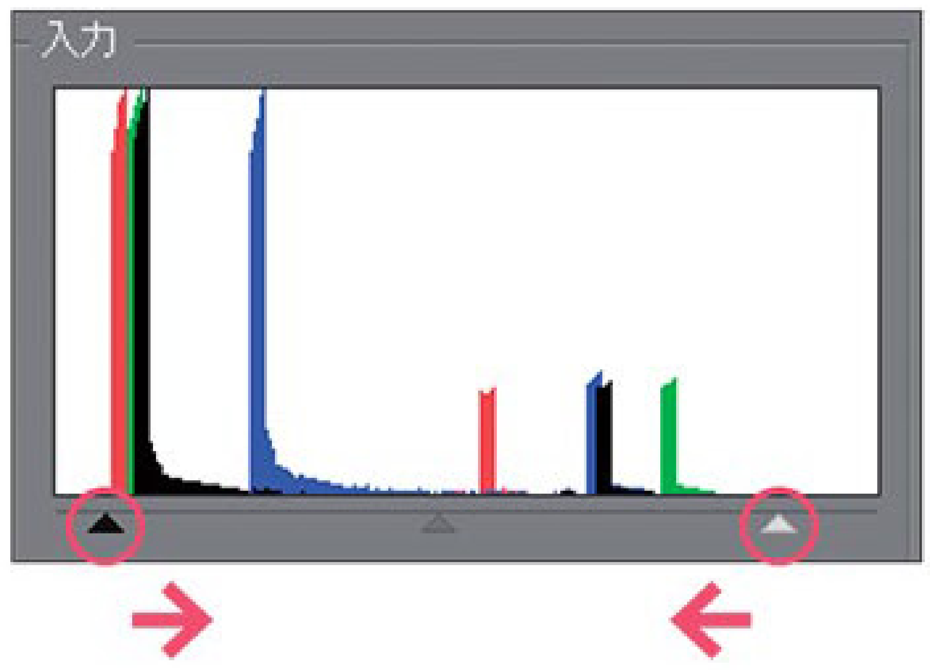




レイヤー名：トーンカーブ 1 ／不透明度 71％

03 レベル補正で色調補正する

［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［レベル補正］を選択。［レベル補正］レイヤーで明暗のバランスを調整します。





レイヤー名：レベル補正2

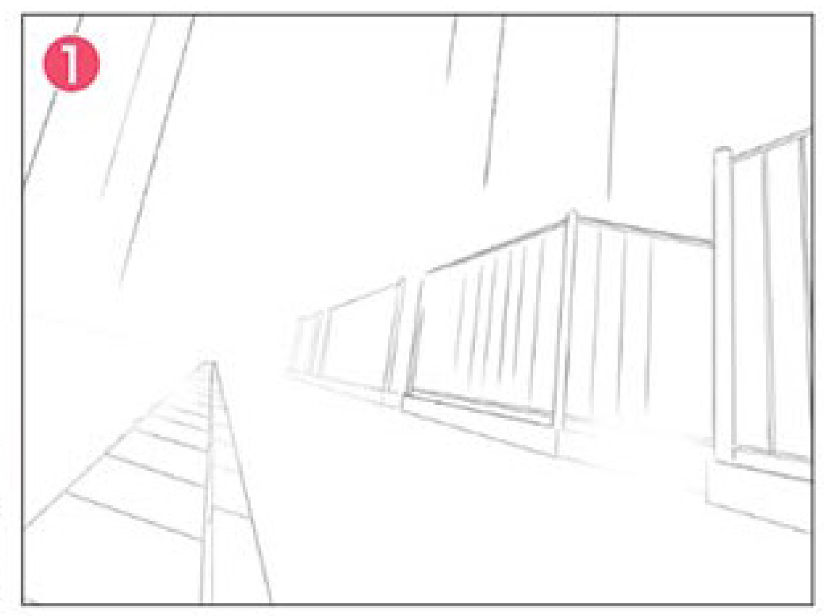
04 細部を加筆する

鉄柵や排水管などを描き足して完成です。

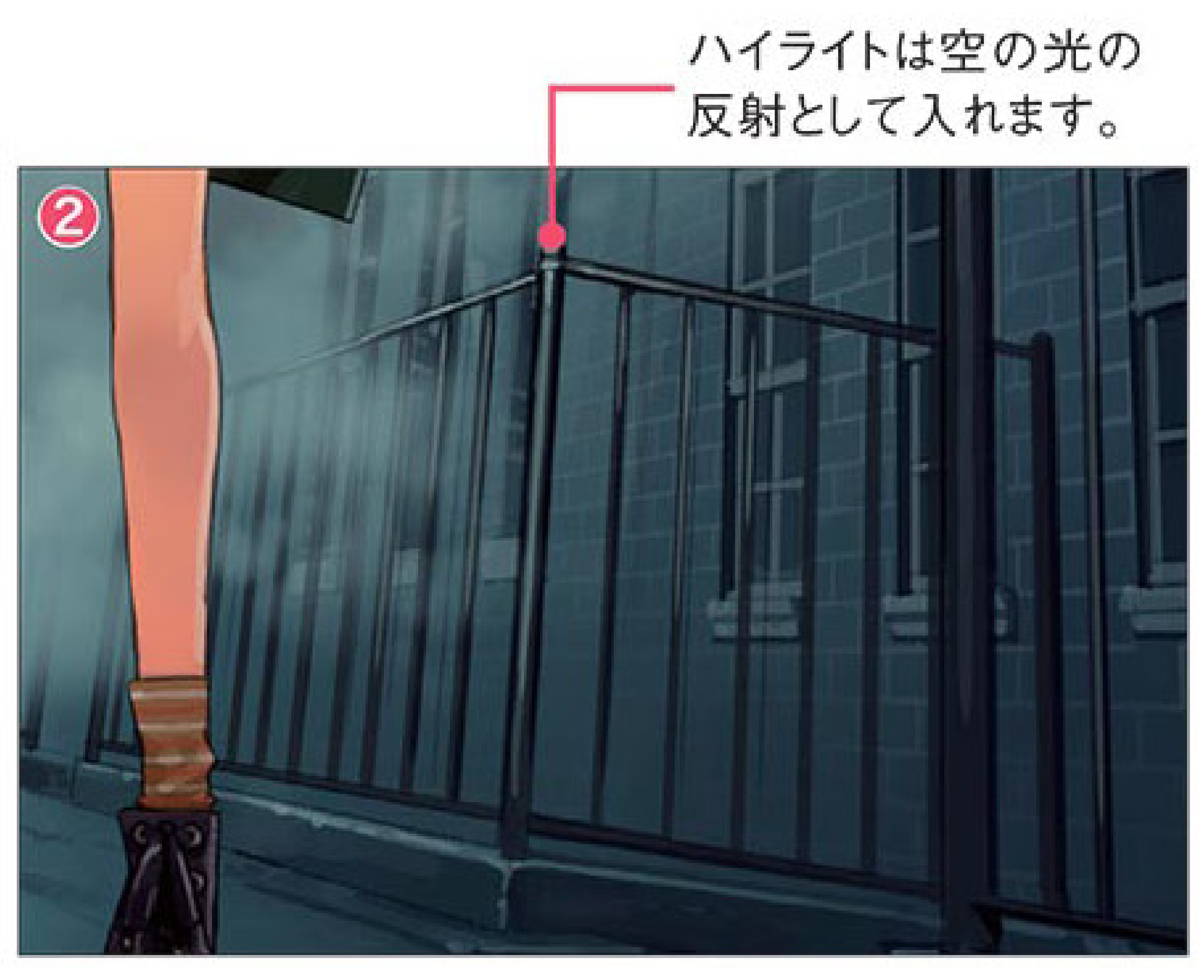
❶「背景線画」レイヤーに、パース定規にスナップさせながら鉄柵の線画を描きます。

❷新規レイヤー「背景加筆5」を作成し［丸ブラシ］を使って鉄柵を描きます。影の中にあるものなのでコントラストは低めに、ハイライトも明るくなり過ぎないようにします。

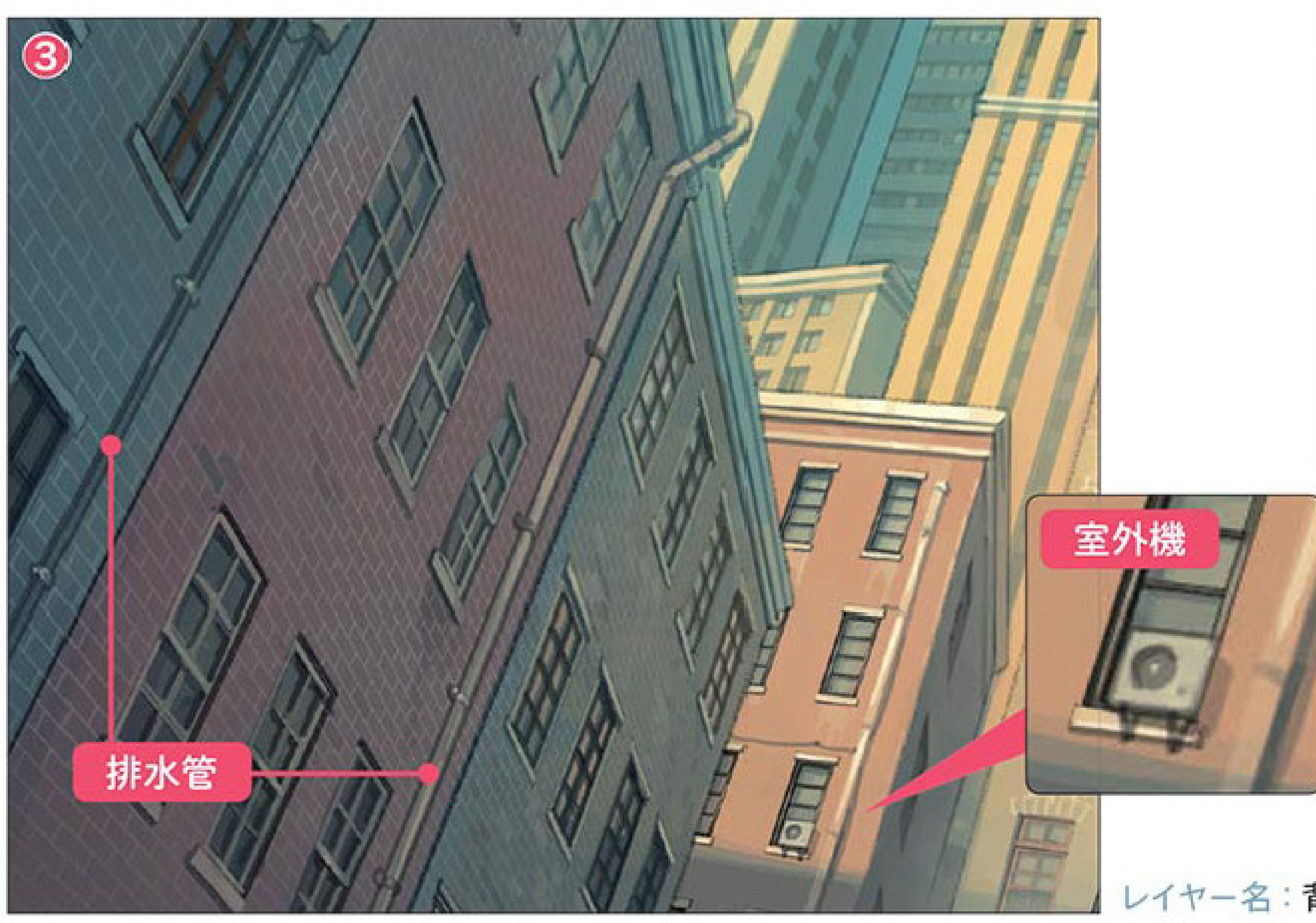
❸「背景加筆5」レイヤーに［丸ブラシ］で排水管や室外機を描き加えます。写真資料などで形状を確認しながら描きます。全体を見直して問題なければ完成です。



レイヤー名：背景線画／不透明度43％



レイヤー名：背景加筆5



レイヤー名：背景加筆5



❶線画 R=0 G=0 B=0	❷鉄柵1 R=19 G=21 B=22	❷鉄柵2 R=129 G=142 B=142	❸排水管1 R=56 G=60 B=60
❸排水管2 R=164 G=164 B=158	❸排水管3 R=230 G=222 B=195	❸室外機1 R=115 G=110 B=97	❸室外機2 R=182 G=175 B=155

ツール：❶［鉛筆］／❷❸［丸ブラシ］

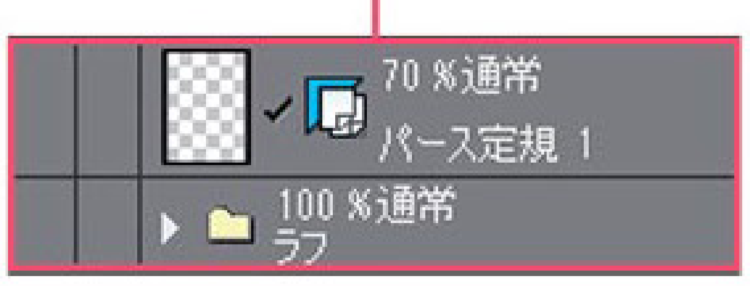


04 夕暮れの遺跡を描く

ここでは、ファンタジー世界の遺跡を描く過程を見ていきます。架空の世界らしく空に浮かぶ島々が遠景に描かれ、手前には洋風の建物の廃墟が佇んでいます。

主要レイヤー構成

作例は、画面全体が夕焼けの色調で統一されています。レイヤー構成を見ると暖色寄りに色調補正したことがわかります。
メインのモチーフである崩れた建物のレイヤーは「まとめ」フォルダー内の「手前」フォルダーにあります。







Profile



吉川アキ

「ファンタジー」のテーマに対する印象だけで描き始めて、好きな色味でまとめた作品です。風景イラストはリアルな絵が多いですが、現実にはない色味を使ってみるのも楽しいと思います。

作業環境
OS：Windows 10
タブレット：Wacom Intuos Pro M

設定

ブラシ・キャンバス設定

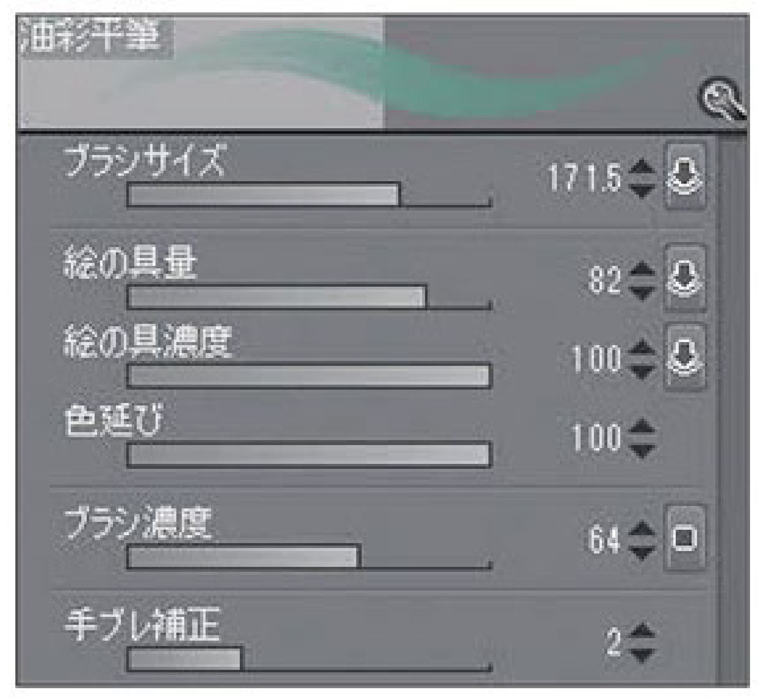
ブラシは「PART1 色とりどりな花畑を描く」(P.20) と同じものを使っています。今回多用したのは下記のブラシです。

❶12r



鉛筆系のカスタムブラシです。ブラシ不透明度を調整しながら、透明度の高い描画が可能です。影や照り返しの描画などに使います。

❷油彩平筆



筆あとを残したい塗りで使います。また濃淡のない塗りのときはこれと［濃い鉛筆］で描画します。

❸濃い鉛筆



標準的なクセのないブラシです。ラフの線画や下絵のベタ塗りに使っています。

▶ キャンバスサイズ：幅 210mm× 高さ 297mm
▶ 解像度：350dpi

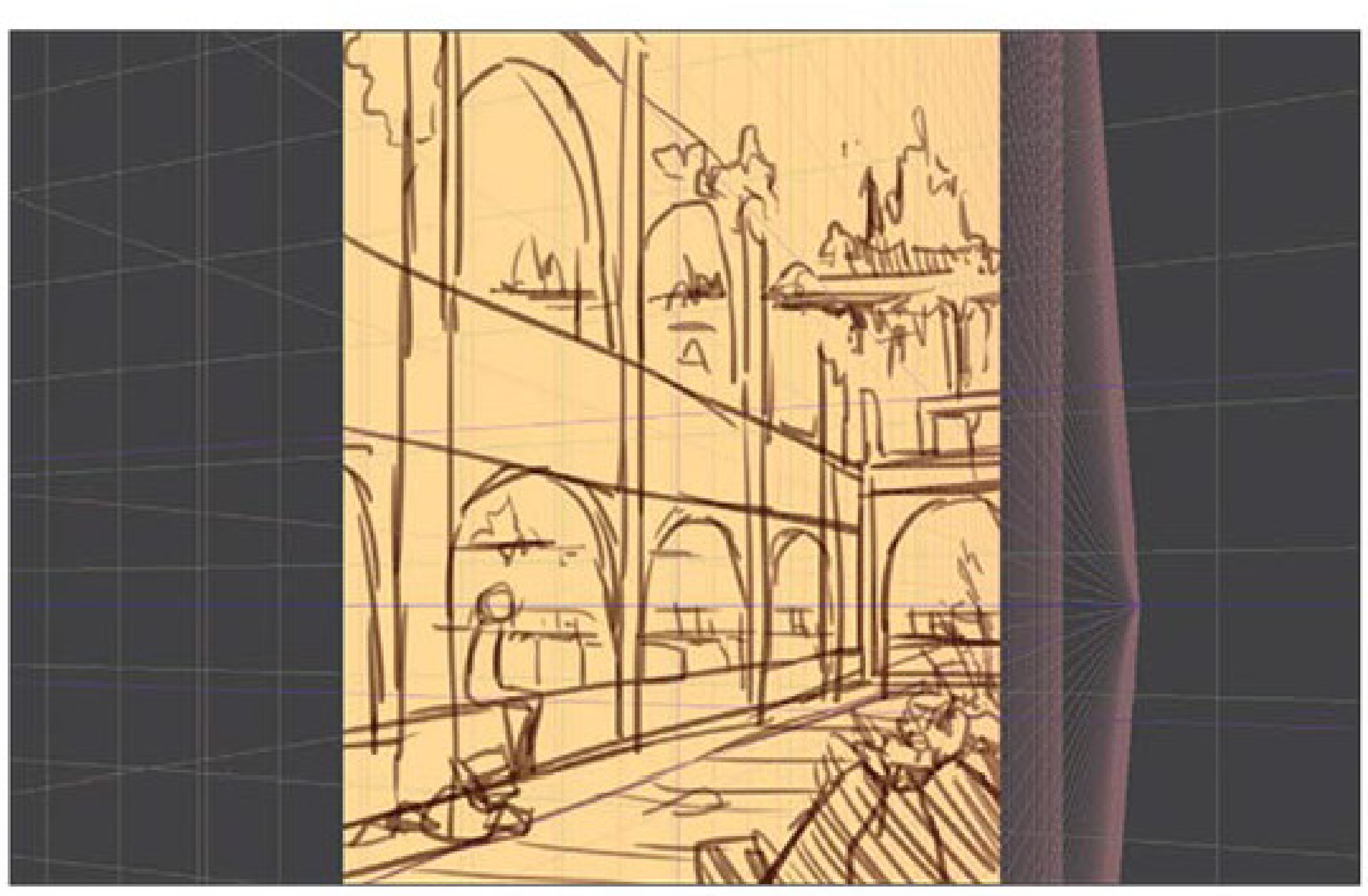
❹柔らか

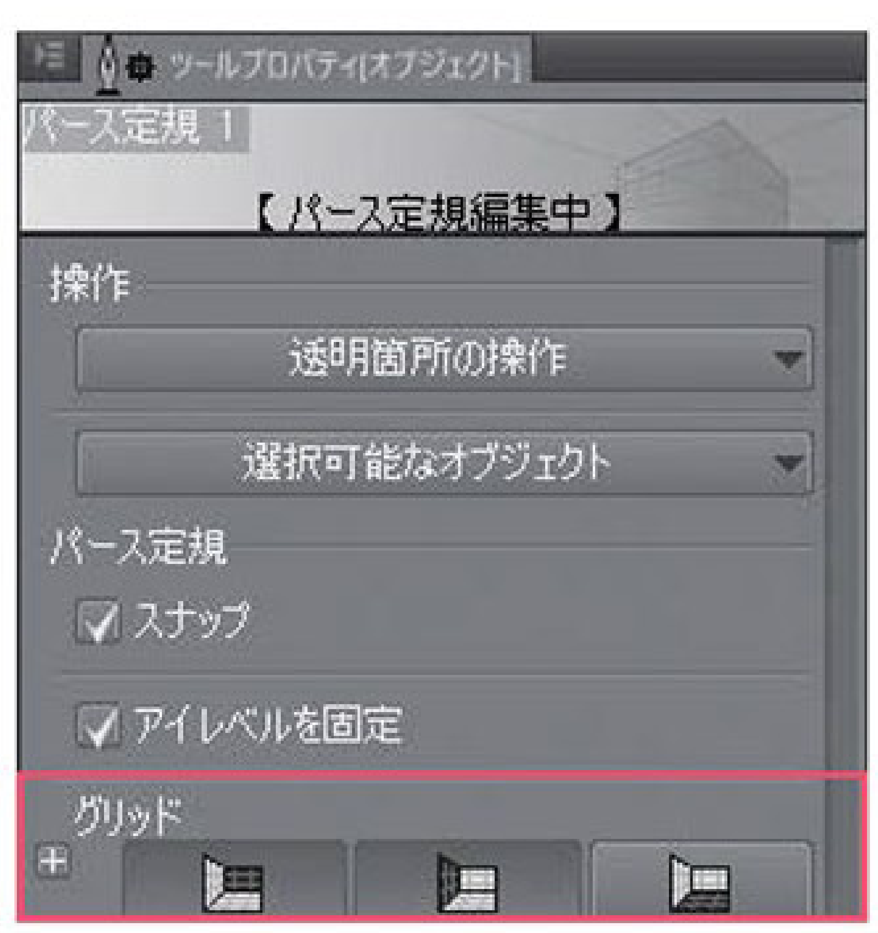


やわらかいタッチの描画ができるのでグラデーションを描くときに使います。

パース定規

今回は［2点透視］のパース定規を使って、作画しています。下塗りするときなどにパース定規のグリッドを表示し、アタリにしています。グリッドは、パース定規を［操作］ツール→［オブジェクト］で選択しているときの［ツールプロパティ］パレットで、表示／非表示を切り替えます。



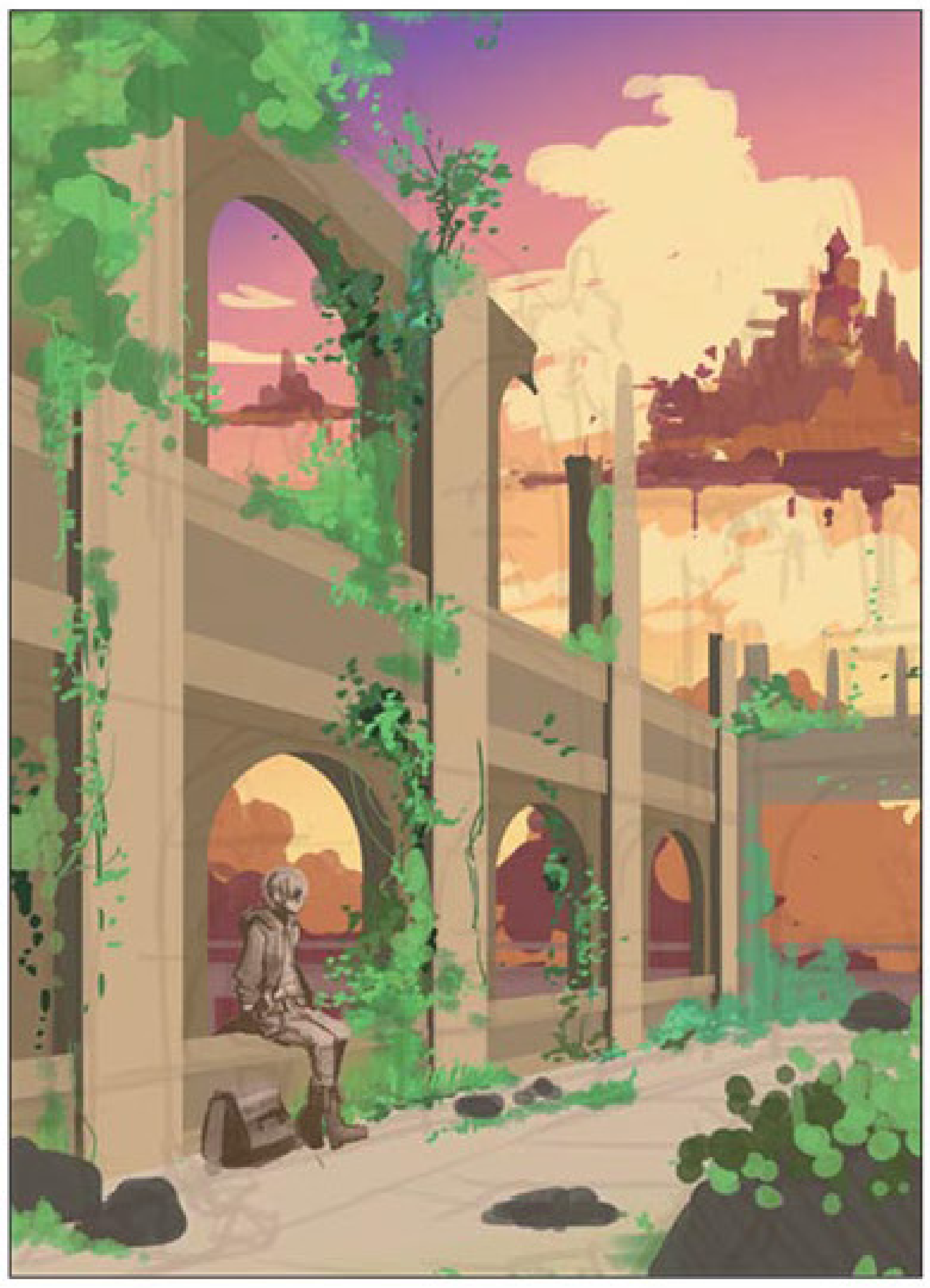


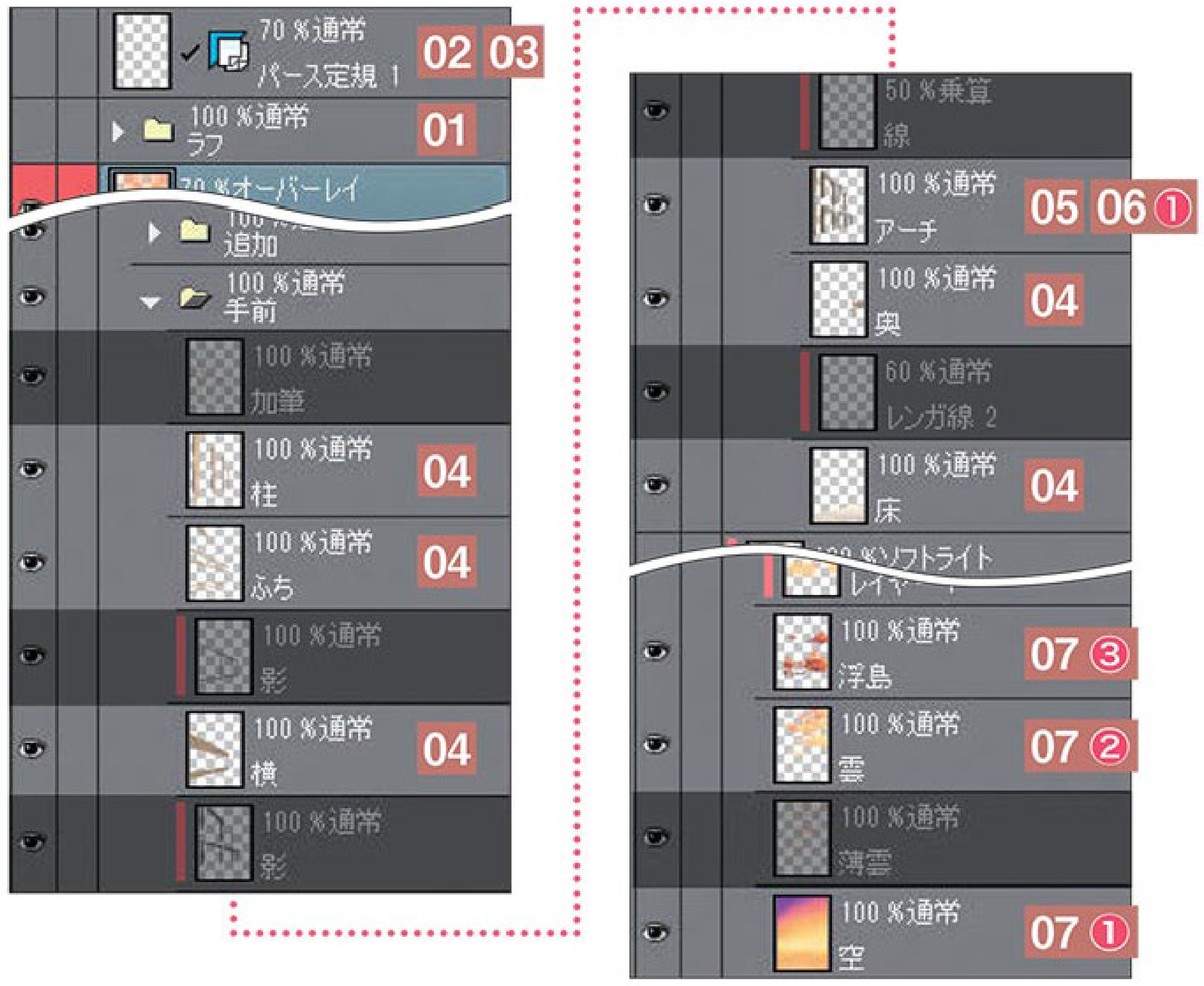
グリッドは［ツールプロパティ］パレットで表示できます。

下塗りする

下絵を描いていきます。各モチーフを均一に塗っていき、空だけはグラデーションで描きます。

レイヤー構成





01 ラフを描く

ざっくりとしたイメージを描きます。ファンタジーの世界観で、夕空の中の遺跡のイメージです。空には浮いている島がいくつも見え、キャラクターが手前に腰かけています。

❶［塗りつぶし］（Alt+Del）で黄色に塗りつぶしたレイヤーを作成します。これを台紙にします。

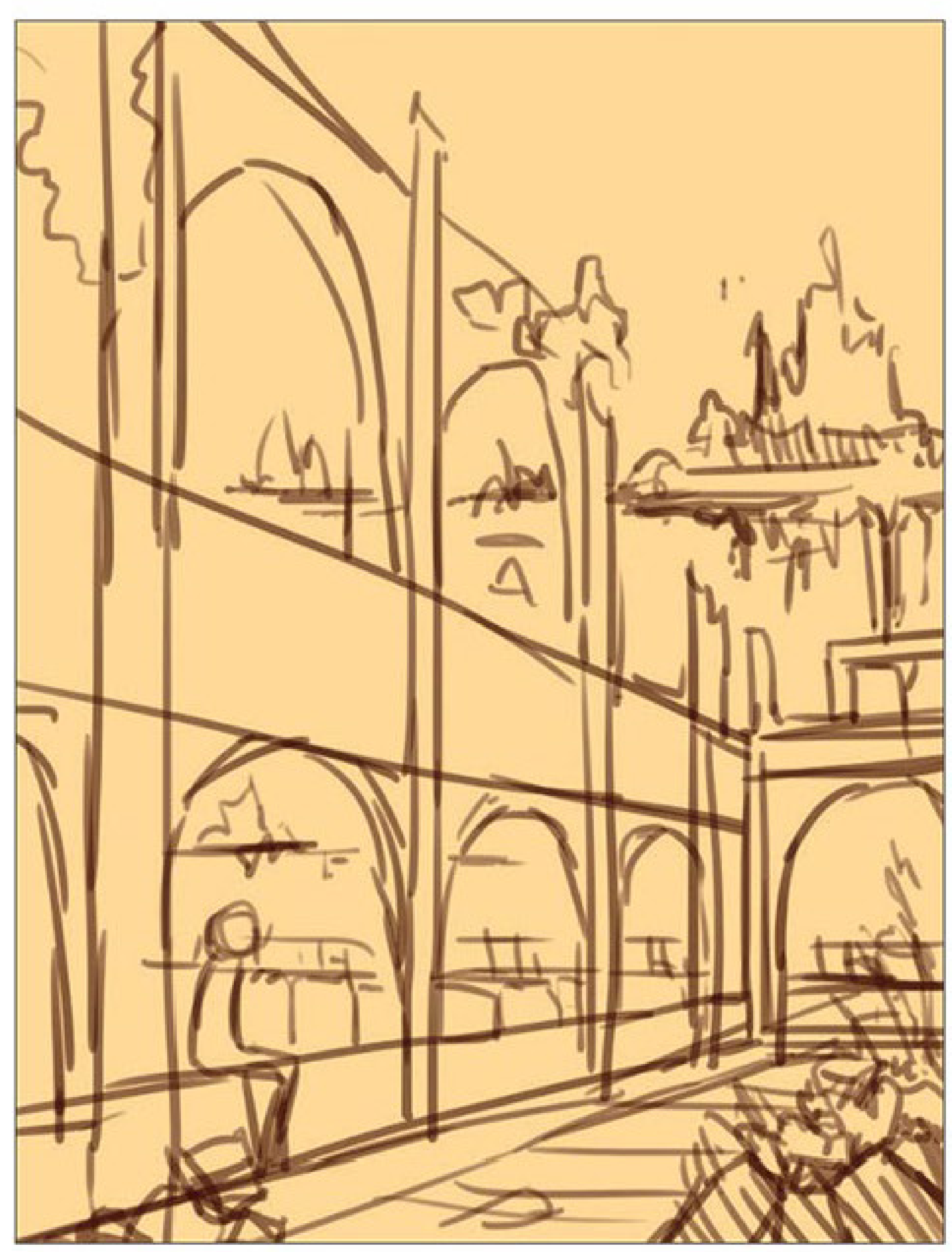
❷新規レイヤーを作成し、［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］でラフを描きます。

❶黄色
R =255
G =228
B =154

❷ラフの線
R =64
G =18
B =0

ツール：［濃い鉛筆］





レイヤー名：ラフ

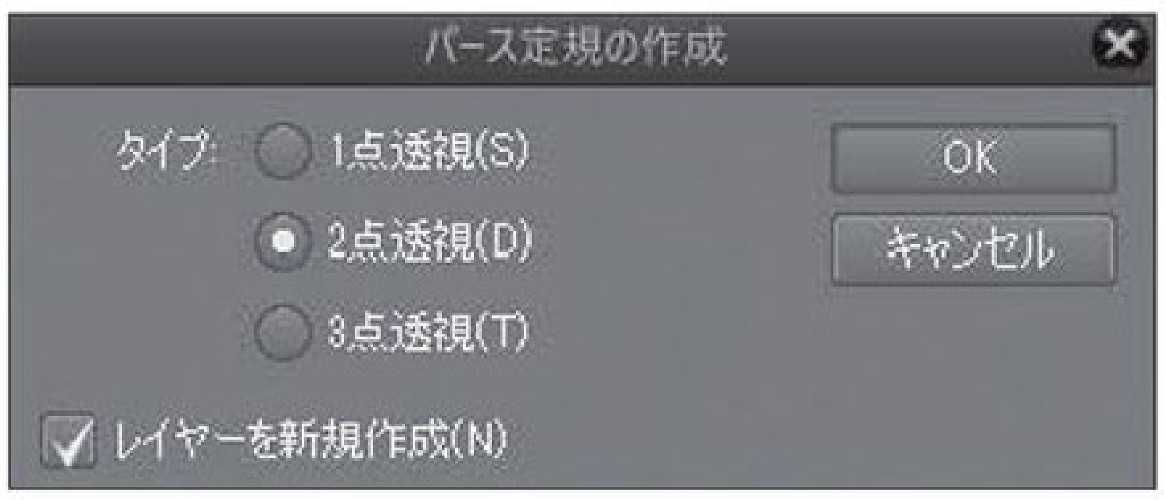
02 2点透視のパース定規を作成する

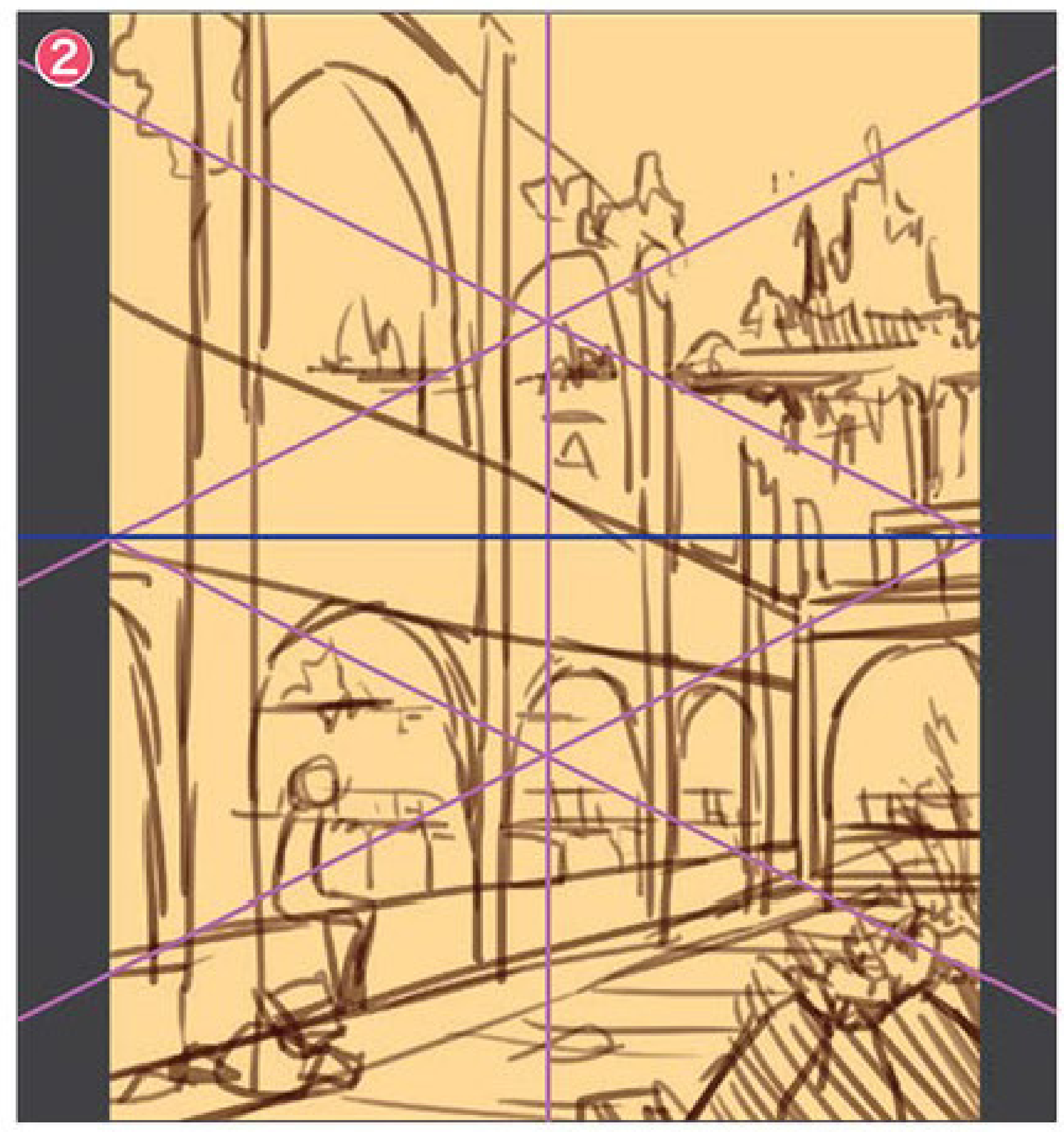
今回は2点透視のパース定規を使います。

❶ [レイヤー] メニュー→ [定規・コマ枠] → [パース定規の作成] を選びます。ダイアログが表示されたら [2点透視] を選択します。

❷パース定規のレイヤーができます。

❶



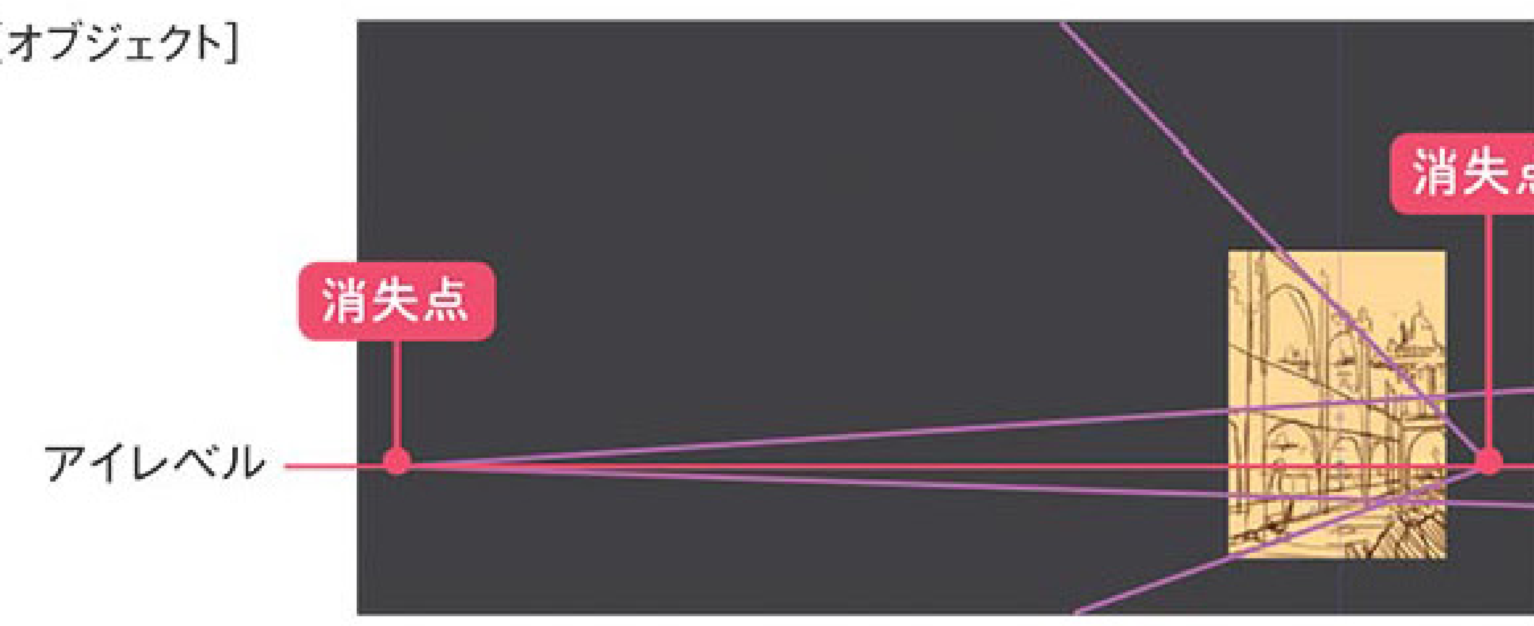


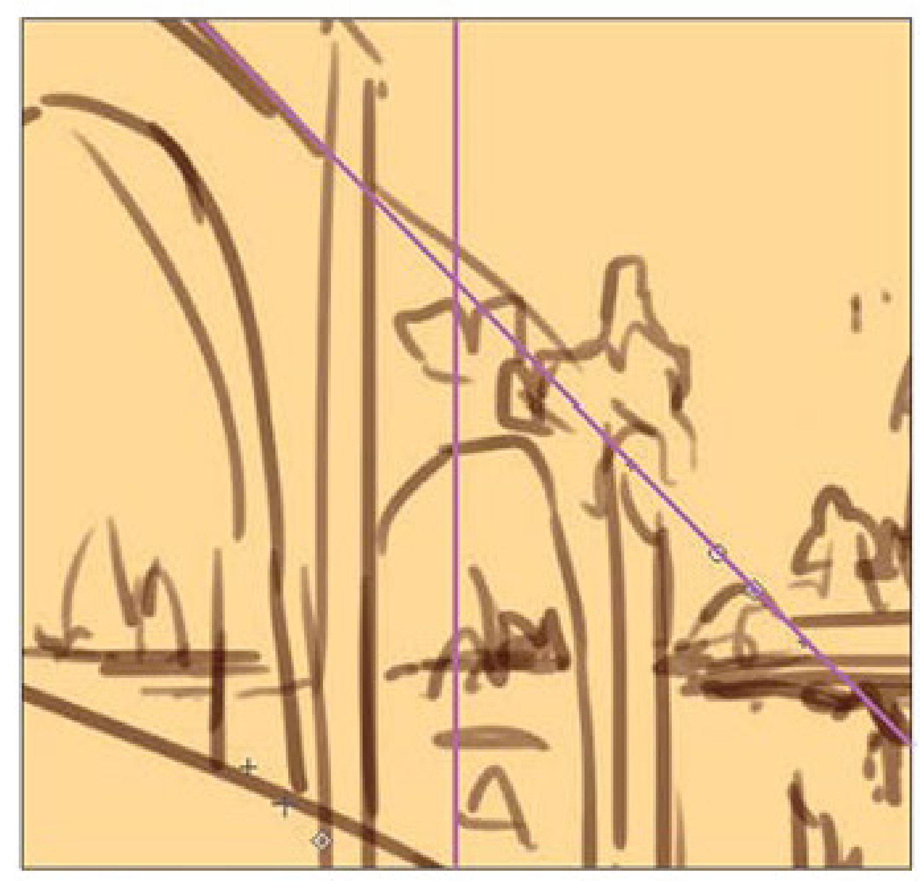
レイヤー名：パース定規1／不透明度70%

03 アイレベルや消失点を調整する

[操作] ツール→ [オブジェクト] を使い、パース定規のアイレベル、消失点を調節して、ラフに合わせます。

ツール：[オブジェクト]





レイヤー名：パース定規1／不透明度70%

04 手前の遺跡を描く

コマンドバーにある [特殊定規にスナップ] をオンにします。[濃い鉛筆] で、パースに沿わせながら手前の遺跡部分を描いていきます。



柱
R =212
G =184
B =138

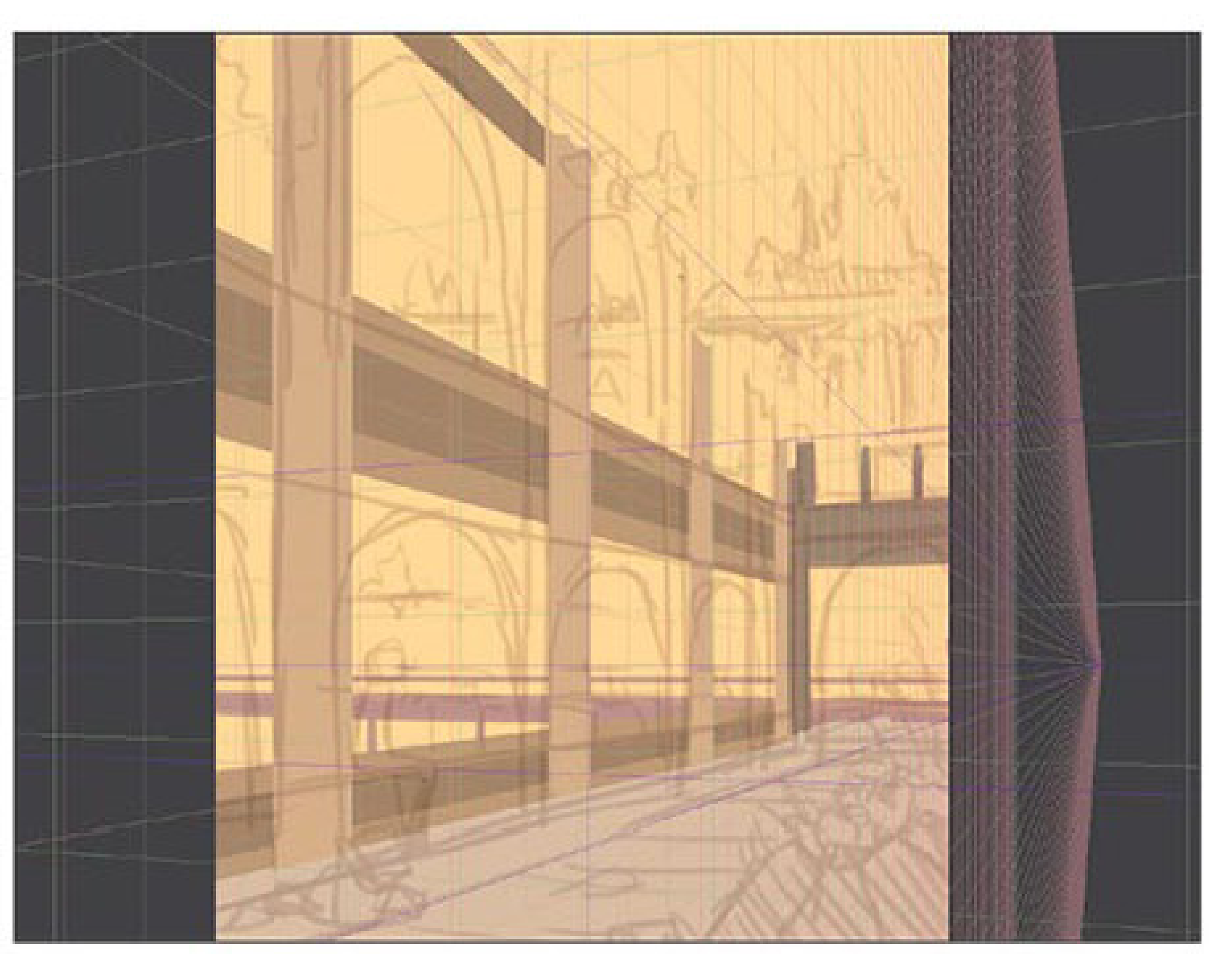
ふち
R =189
G =161
B =115

横
R =160
G =136
B =97

奥
R =153
G =134
B =104

床
R =217
G =198
B =168

ツール：[濃い鉛筆]





パーツごとにレイヤーを分けながら塗ります。

05 アーチを図形のように描く

壁にアーチを追加します。まずは平面的に描きます。この作業ではパース定規へのスナップはオフにします。

❶[選択範囲]ツール→[長方形選択]で選択し[塗りつぶし](Alt+Del)します。

❷[選択範囲]ツール→[楕円選択]で円形に選択して[消去](Del)します。

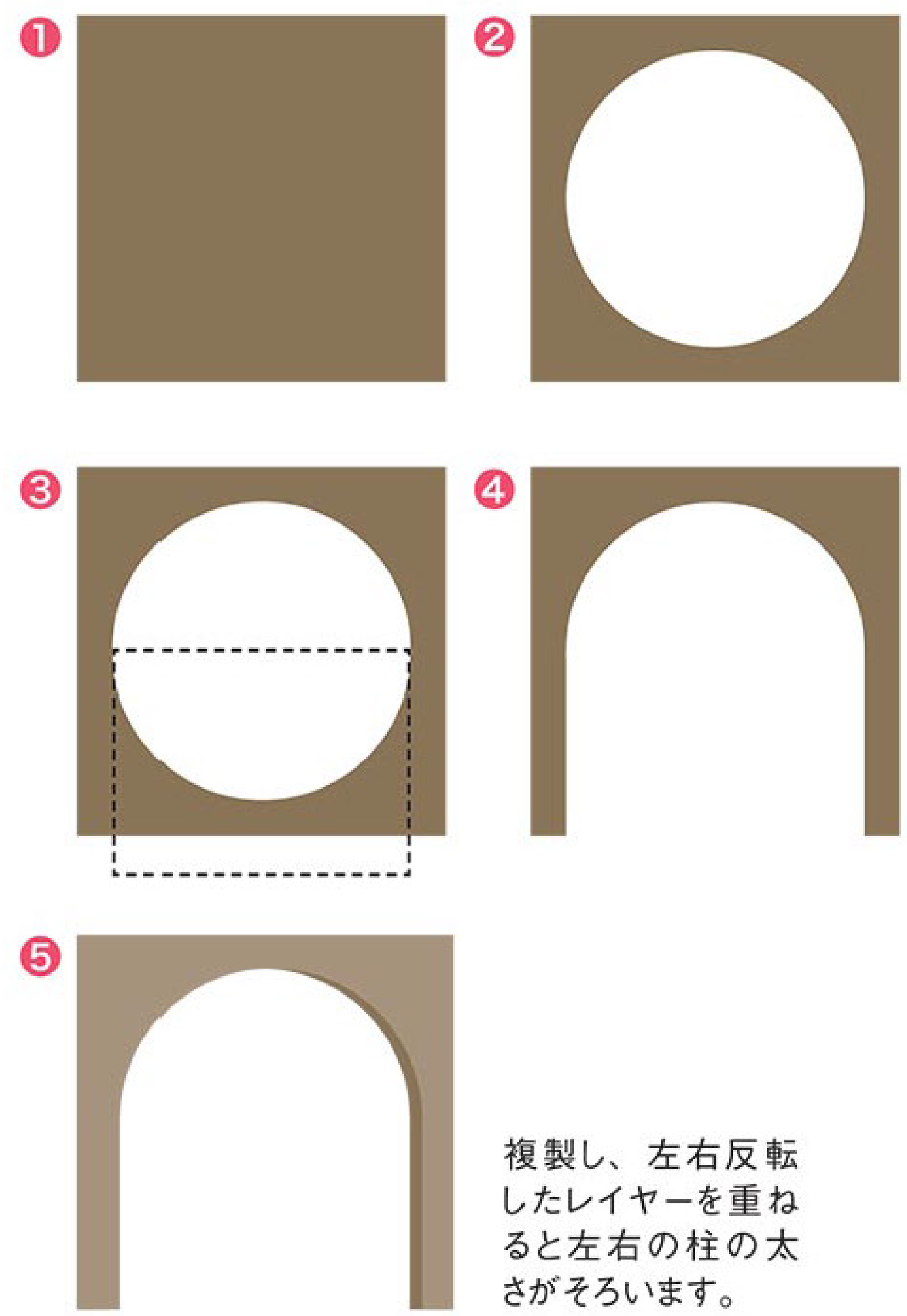
❸下のほうを[長方形選択]で選択して[消去](Del)します。

❹工程❶〜❸でアーチが描けましたが、このままだと左右の柱の太さがバラバラなので、合わせます。まず[レイヤー]メニュー→[レイヤーを複製]を選択します。

❺工程❹で複製したレイヤーを[編集]メニュー→[変形]→[左右反転]で反転します。すると2枚のレイヤーが重なって柱の太さがそろいます。[レイヤー]メニュー→[下のレイヤーと結合]で結合し1枚のレイヤーにします。


アーチ
R =142
G =118
B =79

ツール：❶❸[長方形選択]／❷[楕円選択]



複製し、左右反転したレイヤーを重ねると左右の柱の太さがそろいます。

レイヤー名：アーチ

06 アーチをパースに合わせ、影を塗る

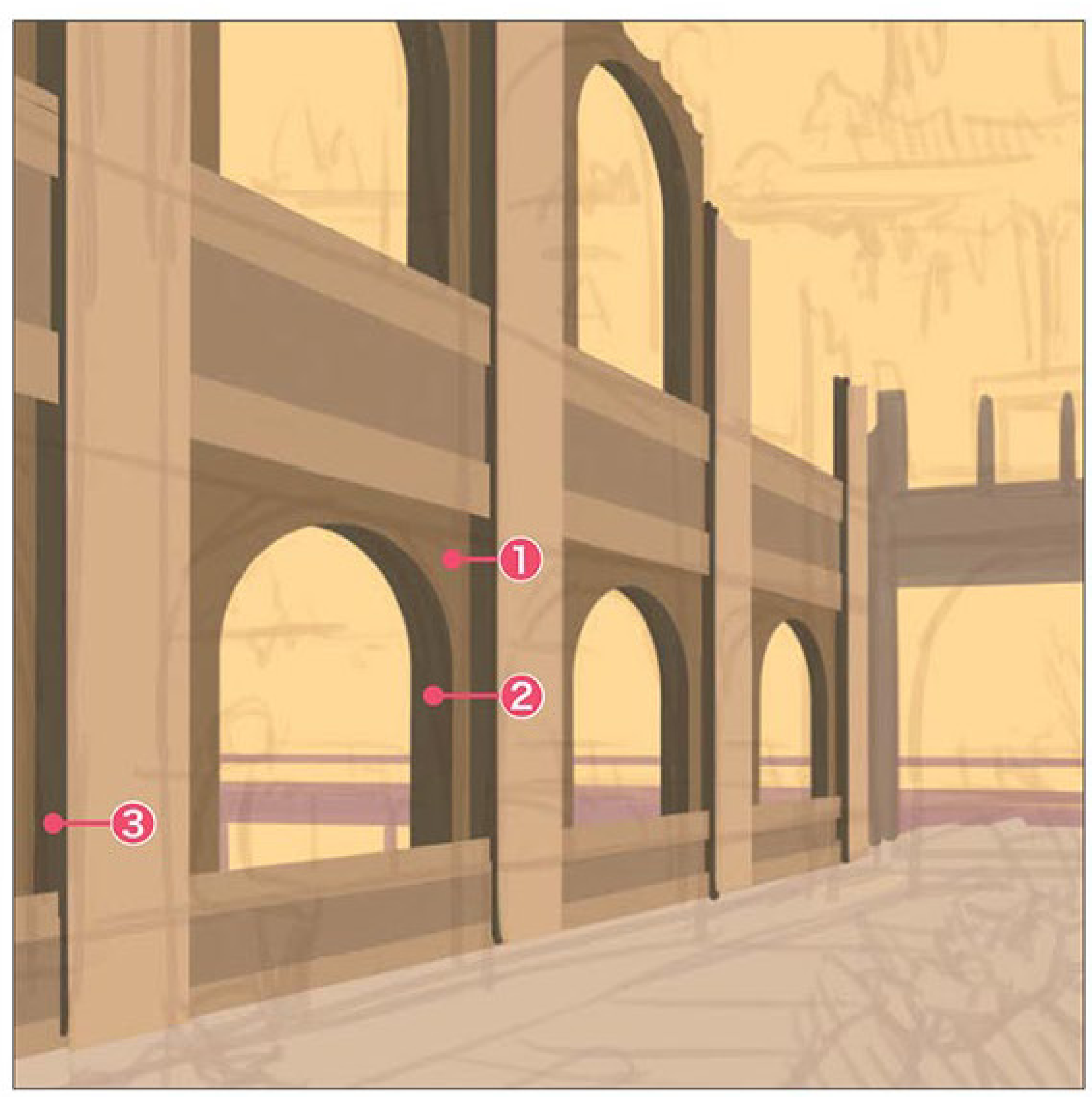
❶工程05で平面的に描いたアーチを、パースに合わせて[自由変形](Ctrl+Shift+T)で変形します。

❷新規レイヤー「アーチ厚み」を作成し[濃い鉛筆]でアーチの影を塗ります。

❸新規レイヤー「柱厚み」を作成し[濃い鉛筆]で柱の影を塗ります。


影
R =94
G =83
B =63

ツール：[濃い鉛筆]



❶レイヤー名：アーチ
❷レイヤー名：アーチ厚み
❸レイヤー名：柱厚み

07 遠景を下塗りする

遠景を下塗りしていきます。パースに合わせなくてよいもの(遠景や植物など)を描く時は、パース定規を非表示にします。

❶遠景の空を描きます。紫やオレンジを描画色にして[エアブラシ]ツール→[柔らか]でグラデーションを描きます。ファンタジーなので、実際の空よりも鮮やかにしています。

❷[筆]ツール→[厚塗り]→[油彩平筆]で雲を描きます。

❸浮遊する島々は、茶色や黄土色で[濃い鉛筆]を使いざっくりとした形をとるように描きます。

❶紫 R =130 G =83 B =184	❶オレンジ R =254 G =197 B =125	❷雲 R =255 G =234 B =173
❸茶 R =135 G =68 B =66	❸黄土色 R =205 G =126 B =71	

ツール：❶[柔らか]／❷[油彩平筆]／❸[濃い鉛筆]



❶レイヤー名：空
❷レイヤー名：雲
❸レイヤー名：浮島

08 近景を下塗りする

[濃い鉛筆]や[油彩平筆]で、葉や瓦礫などの近景を下塗りします。

Ⓒ葉1 R =108 G =202 B =99	ⒶⒸ葉2 R =118 G =188 B =97	Ⓒ葉3 R =53 G =107 B =61
Ⓐ葉4 R =73 G =93 B =49	Ⓑ瓦礫 R =88 G =82 B =71	Ⓓ渡り廊下 R =153 G =111 B =102

ツール：[濃い鉛筆]／[油彩平筆]

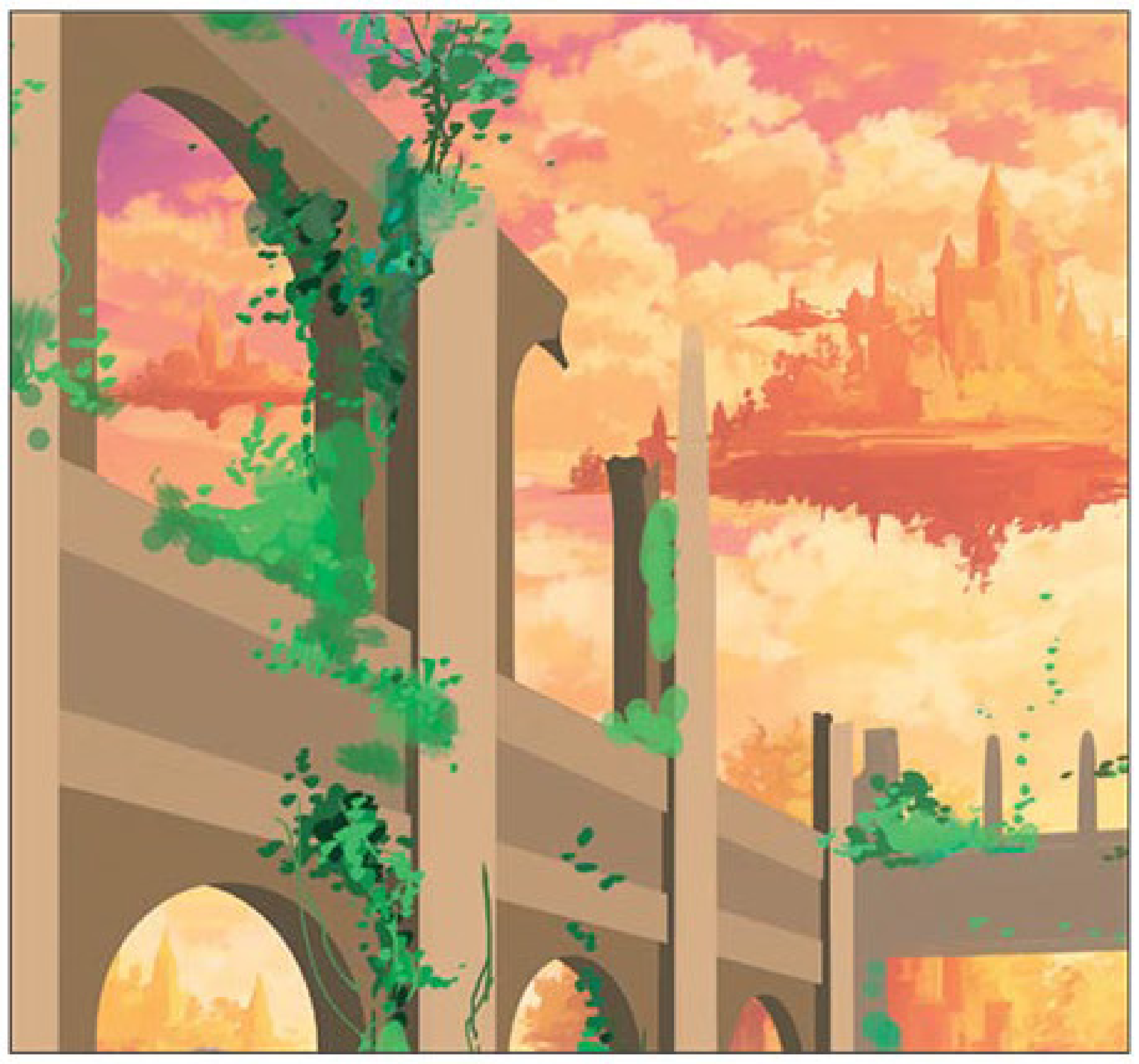




※手前の部分は、後から夕方の色に調整します。そうしない場合、細部の描きこみ後、全体がオレンジ一色になってしまうことがあるためです。

遠景を描く

遠景に見える、雲や浮いている島々を描いていきます。



レイヤー構成

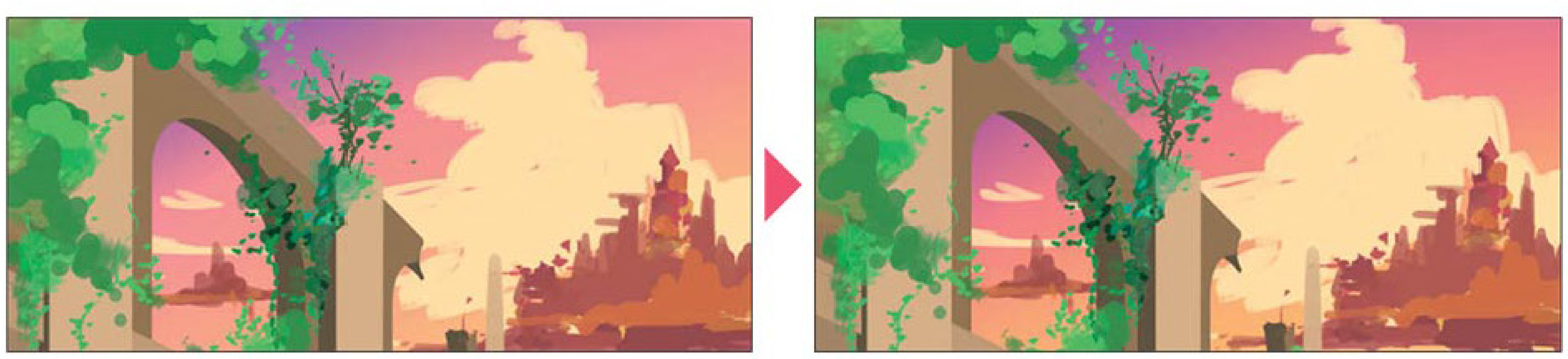


01 空のグラデーションに色を足す

空のグラデーションを加筆します。[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で赤を足します。今回はファンタジーの世界なので、実際の夕焼けより鮮やかなグラデーションを作ります。

赤
R =221
G =126
B =137

ツール：[柔らか]



レイヤー名：空

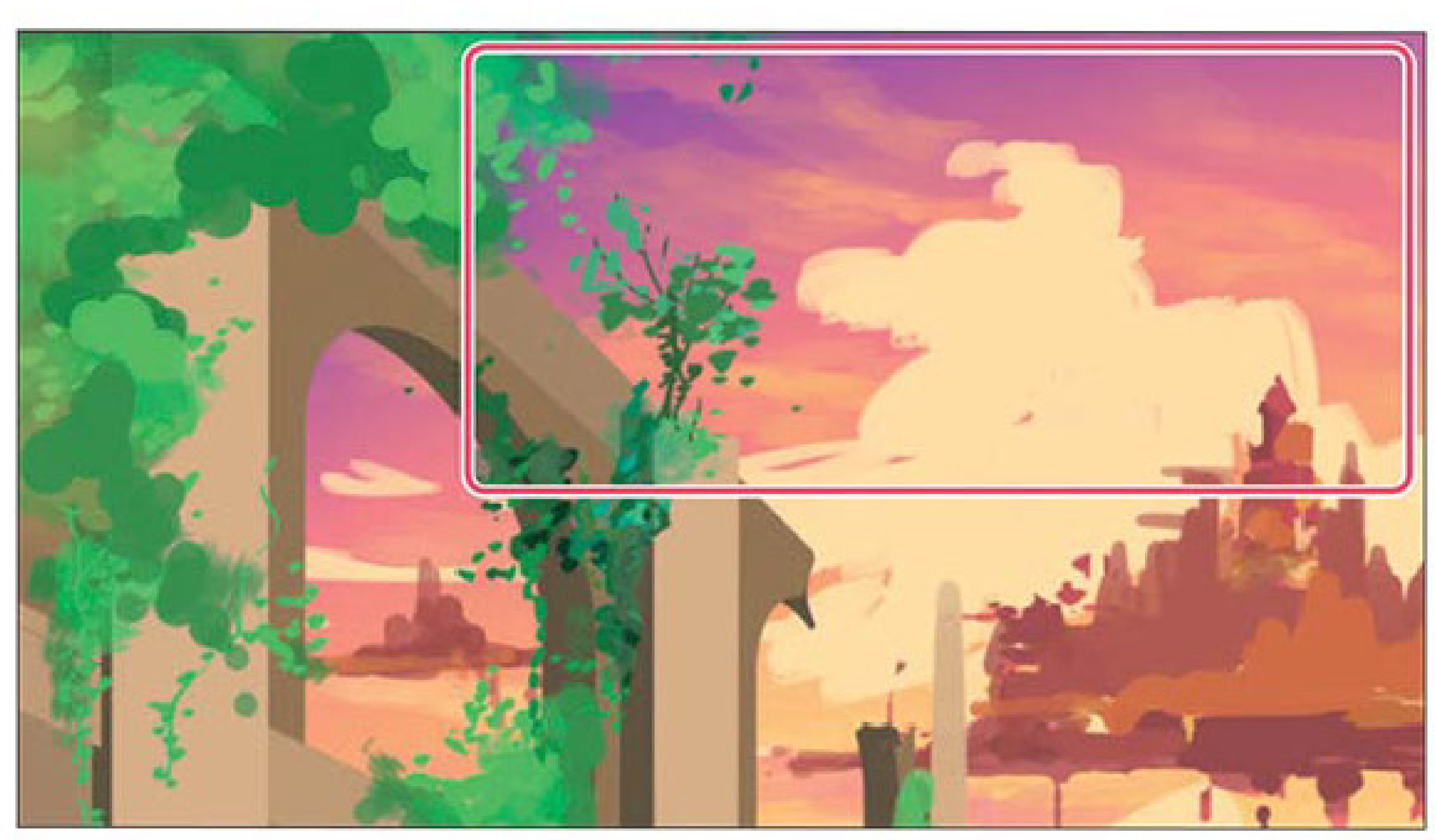
02 薄い雲を描く

[筆] ツール→ [水彩] → [水彩毛筆] で、薄い雲を描きます。色は [スポイト] (Alt) で空や雲の色から拾っています。

空
R =221
G =126
B =137

雲
R =255
G =234
B =173

ツール：[水彩毛筆]



レイヤー名：薄雲

03 雲を描く

雲を描いていきます。

❶ [06r] でざっくりシルエットを描き、明暗をつけます。色を混ぜたいところは[06r混色] を使います。

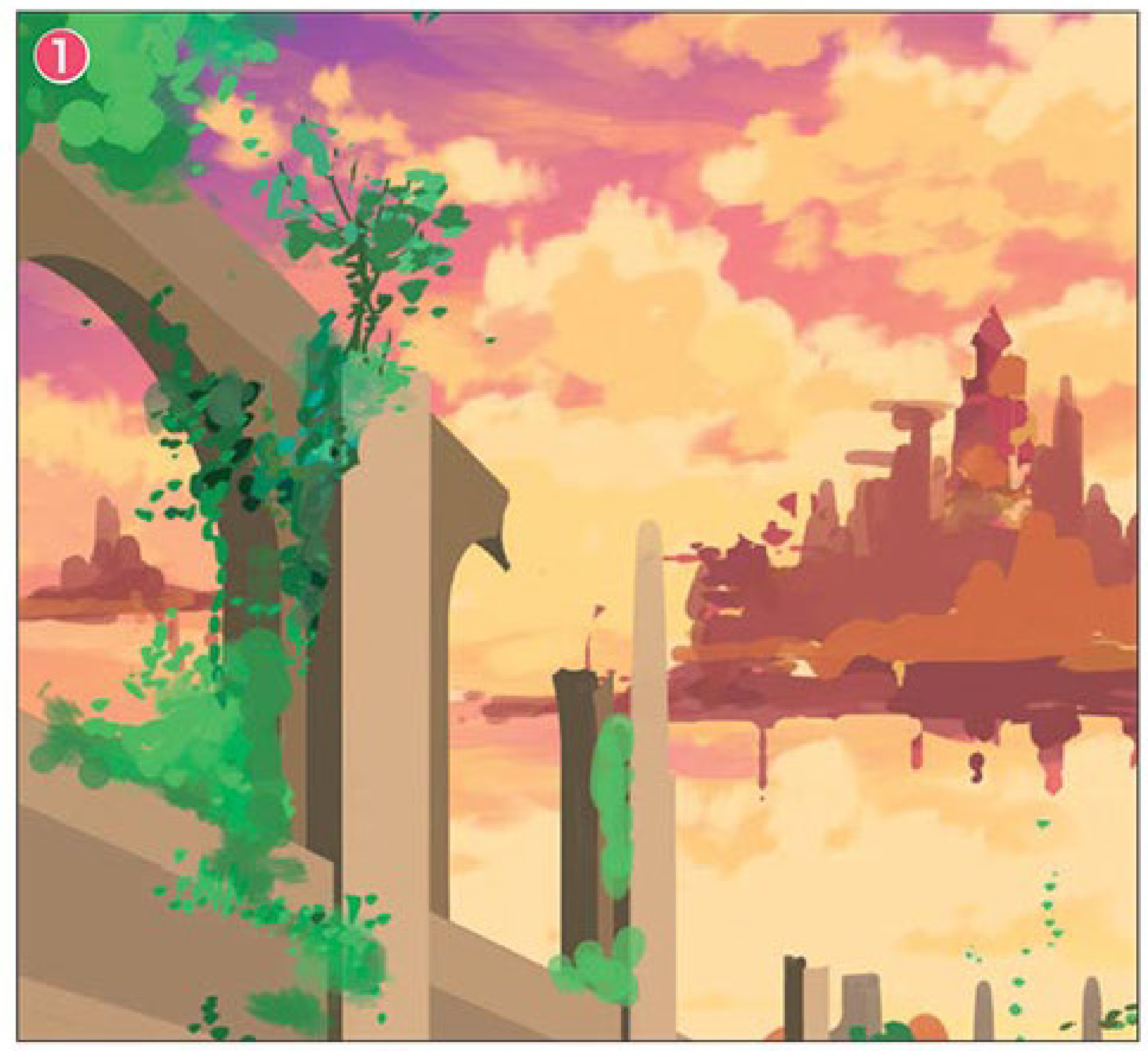
❷ [06r 混色] で雲の細かい部分や影などを加筆します。ざっくり描いた雲に、細かい凹凸や、フチの毛羽立った部分を加えるイメージです。

❸空のグラデーションに合わせて、雲の左側を暗くします。「雲」レイヤーの上に新規レイヤーを作成して合成モードを [オーバーレイ] にし、[下のレイヤーでクリッピング]、[柔らか] で暗めの紫を左側に乗せます。

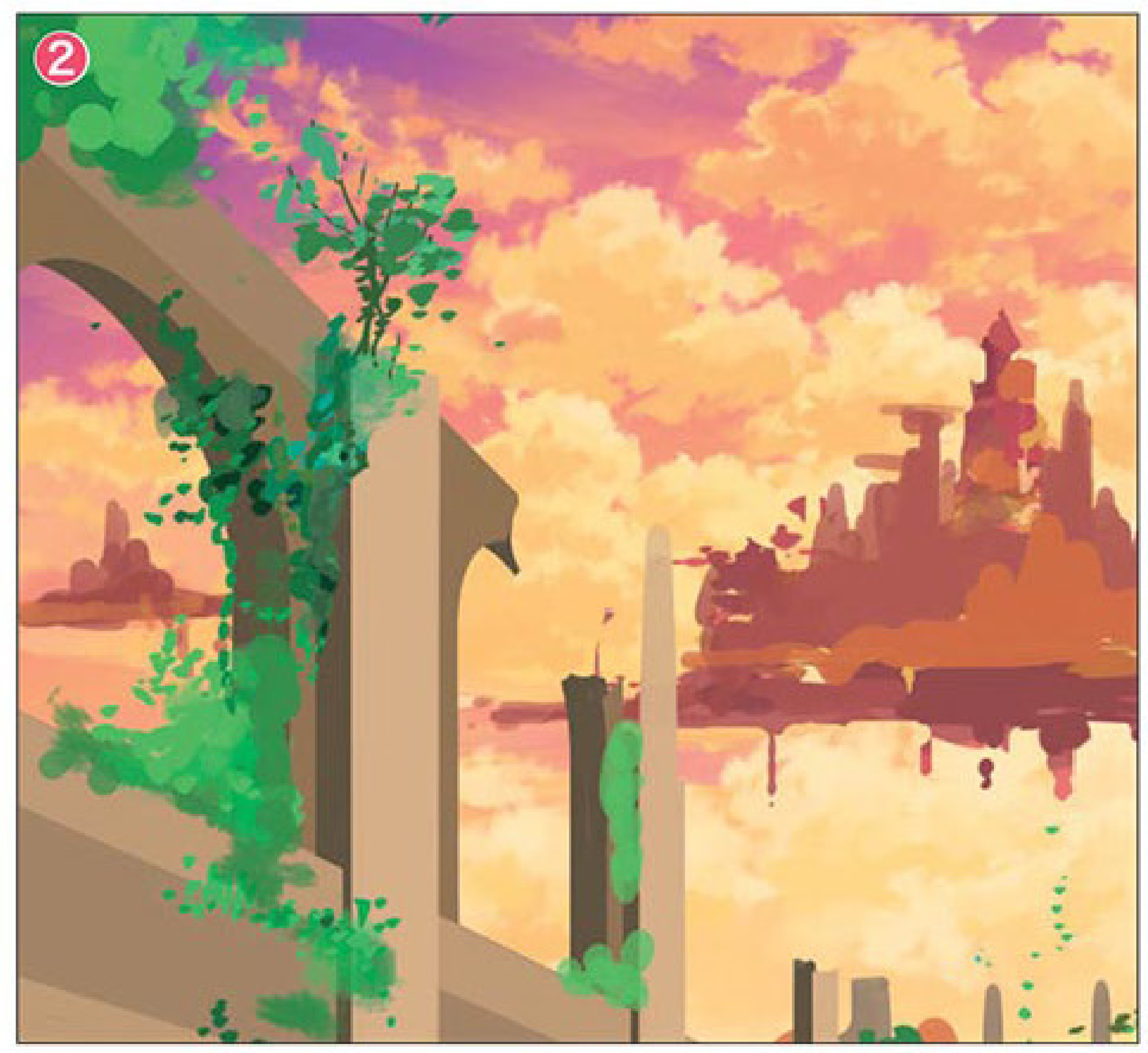
❹工程❸のレイヤーを [レイヤー] メニュー→ [下のレイヤーと結合] で「雲」レイヤーと結合します。レイヤーが増えすぎると管理が難しくなるため、結合でまとめられるレイヤーは、まとめています。

❶シルエット	❷雲の影	❸暗めの紫
R =255	R =245	R =110
G =238	G =172	G =53
B =187	B =109	B =122

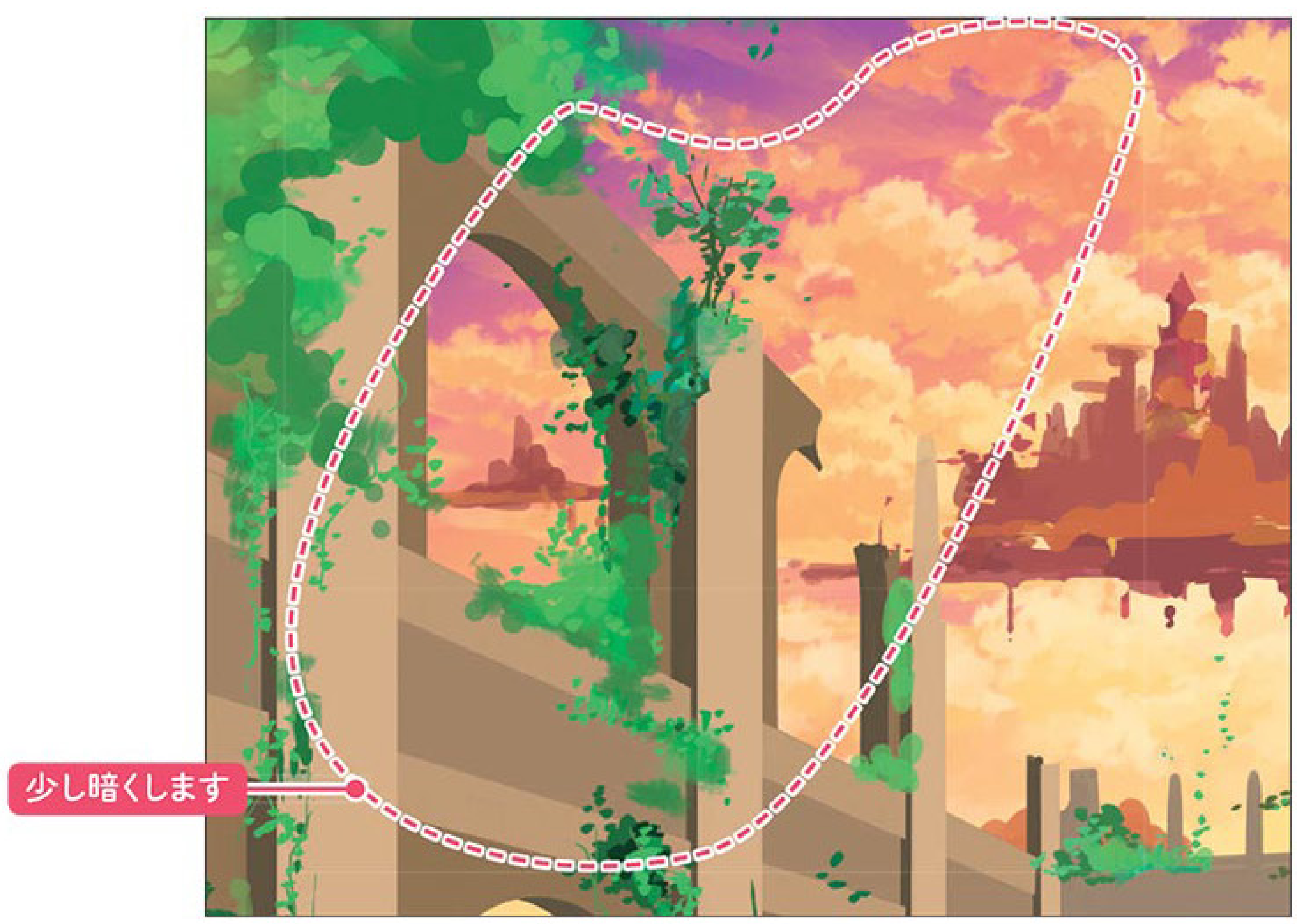
ツール：❶ [06r] ／❶❷ [06r 混色] ／❸ [柔らか]



レイヤー名：雲



レイヤー名：雲



レイヤー名：雲
（結合前は [オーバーレイ] ／不透明度 70%）



04 浮島を描く

遠景に見える浮いている島々を描いていきます。

❶描画色を茶色にし、「浮島」レイヤーで［油彩平筆］を使い浮島のシルエットを整えます。シルエットは城と森をイメージしています。

❷「浮島」レイヤーの上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成、［下のレイヤーでクリッピング］します。光が当たっている部分を［油彩平筆］を使って明るい黄色で描きます。描画後「浮島」レイヤーと結合します。

❸［スポイト］（Alt）で色を拾いながら、［油彩平筆］で細部を描き込みます。

❹［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し「浮島」レイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］、光が当たっている部分が、ふわっと明るくなるように［柔らか］で描きます。

❺下方にある浮島に、［柔らか］で薄く黄色を乗せています。空の色と近い色にすることで、少し遠くにあるものに見えるよう距離感を出しています。

❶茶色
R =171
G =96
B =68

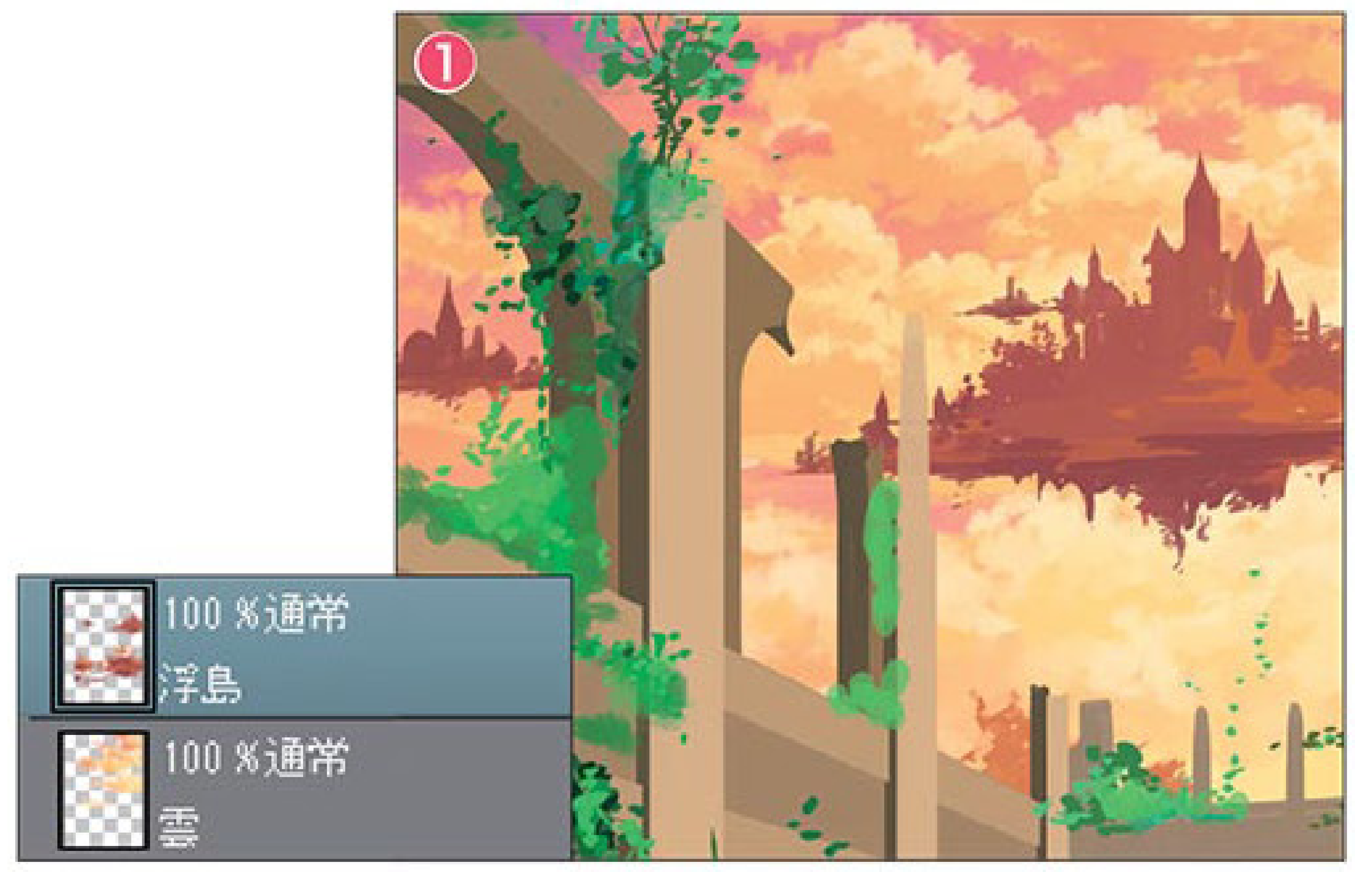
❷明るい黄色
R =255
G =234
B =178

❸細部
R =182
G =101
B =70

❹光
R =255
G =218
B =139

❺黄色
R =255
G =226
B =137

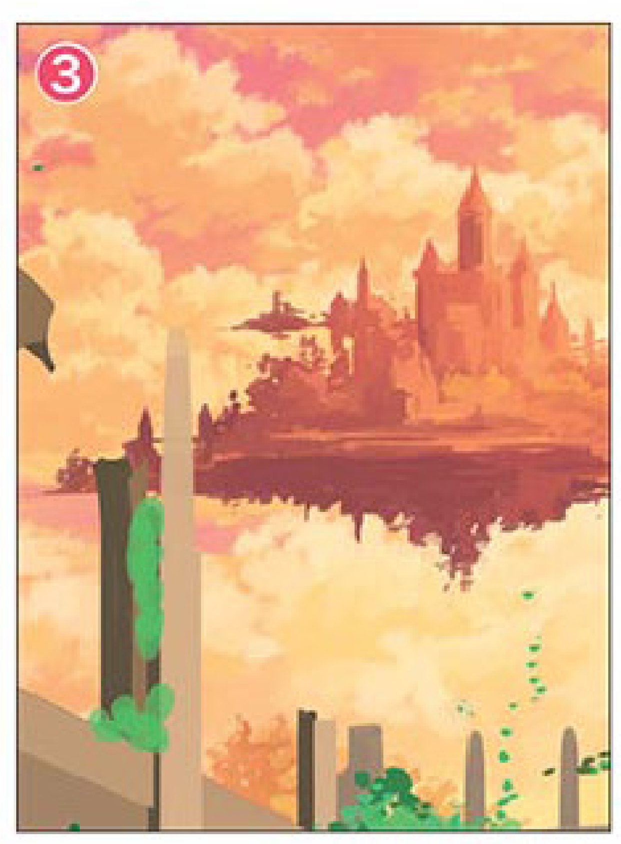
ツール：❶❷❸［油彩平筆］／❹❺［柔らか］



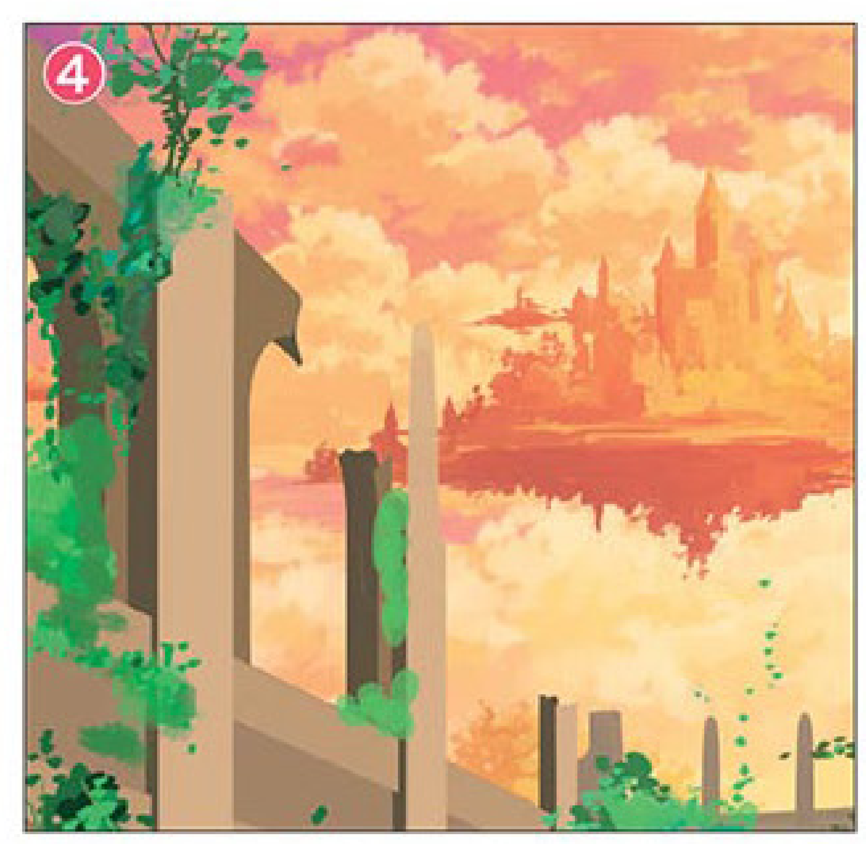
レイヤー名：浮島



レイヤー名：浮島
（結合前のレイヤーは［オーバーレイ］／不透明度 60%）



レイヤー名：浮島



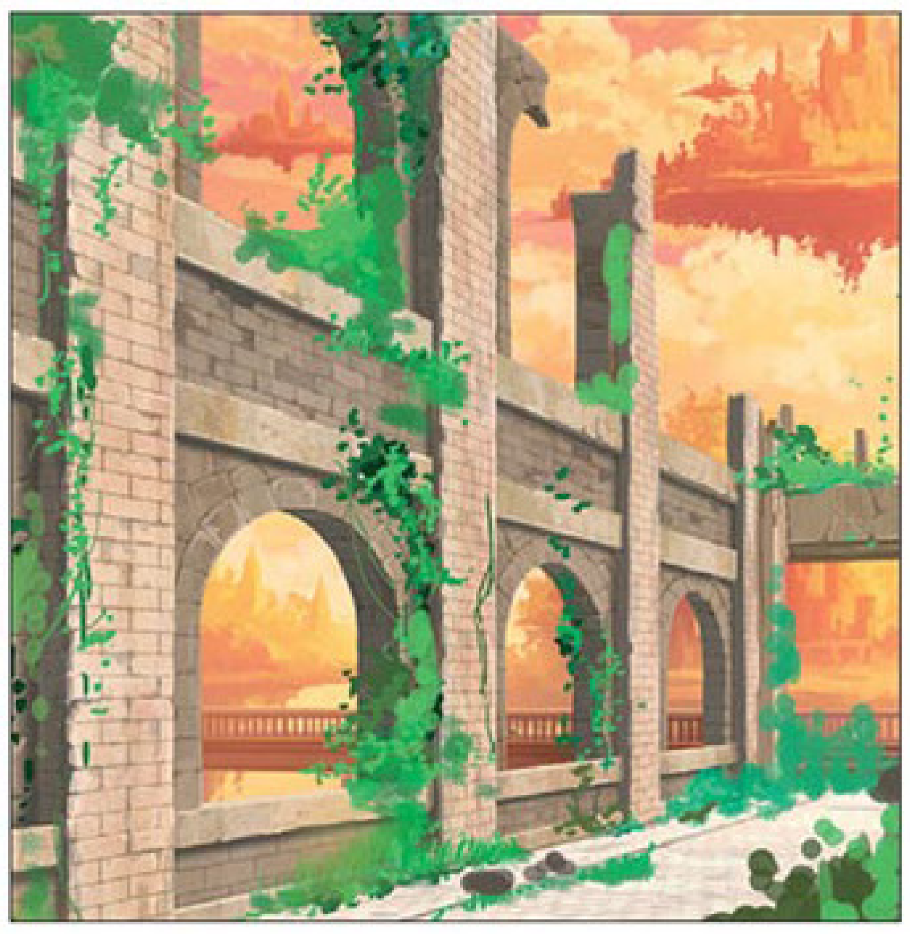
レイヤー名：レイヤー１／［オーバーレイ］／不透明度 60%



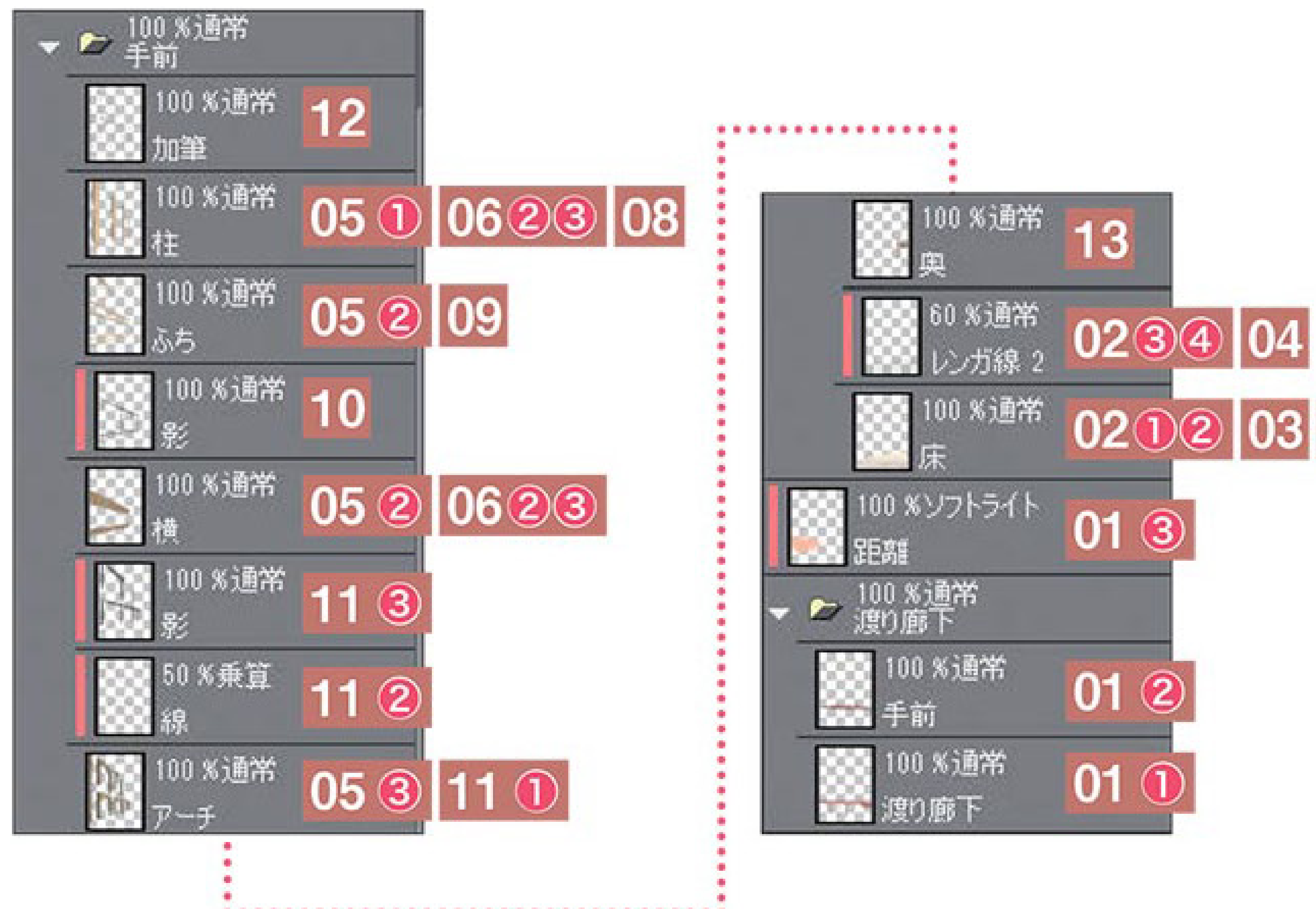
レイヤー名：レイヤー２／不透明度 50％

廃墟を描く

建物の廃墟は、「手前」フォルダーにまとめます。メインのモチーフなので描き込みが多く、レイヤー数も多くなっています。



レイヤー構成



01 渡り廊下を描く

「渡り廊下」のフォルダーを作成し、奥の渡り廊下を描いていきます。

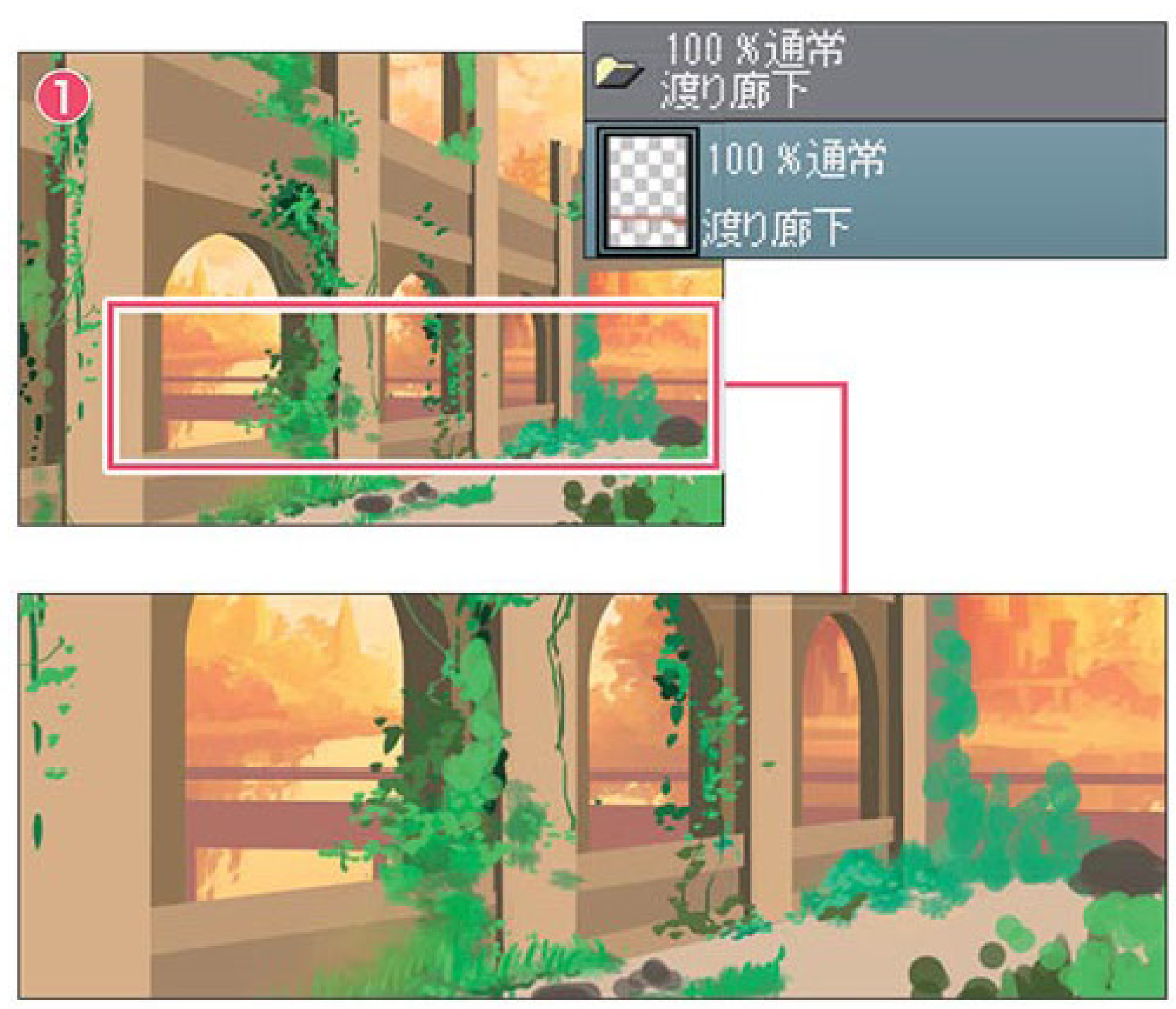
❶ [鉛筆] ツール→ [濃い鉛筆] を使い、濃淡のない塗りで渡り廊下を描きます。

❷新しくレイヤーを作り、手前の柵を追加します。パース定規を表示し、パースに沿って [濃い鉛筆] で描きます。

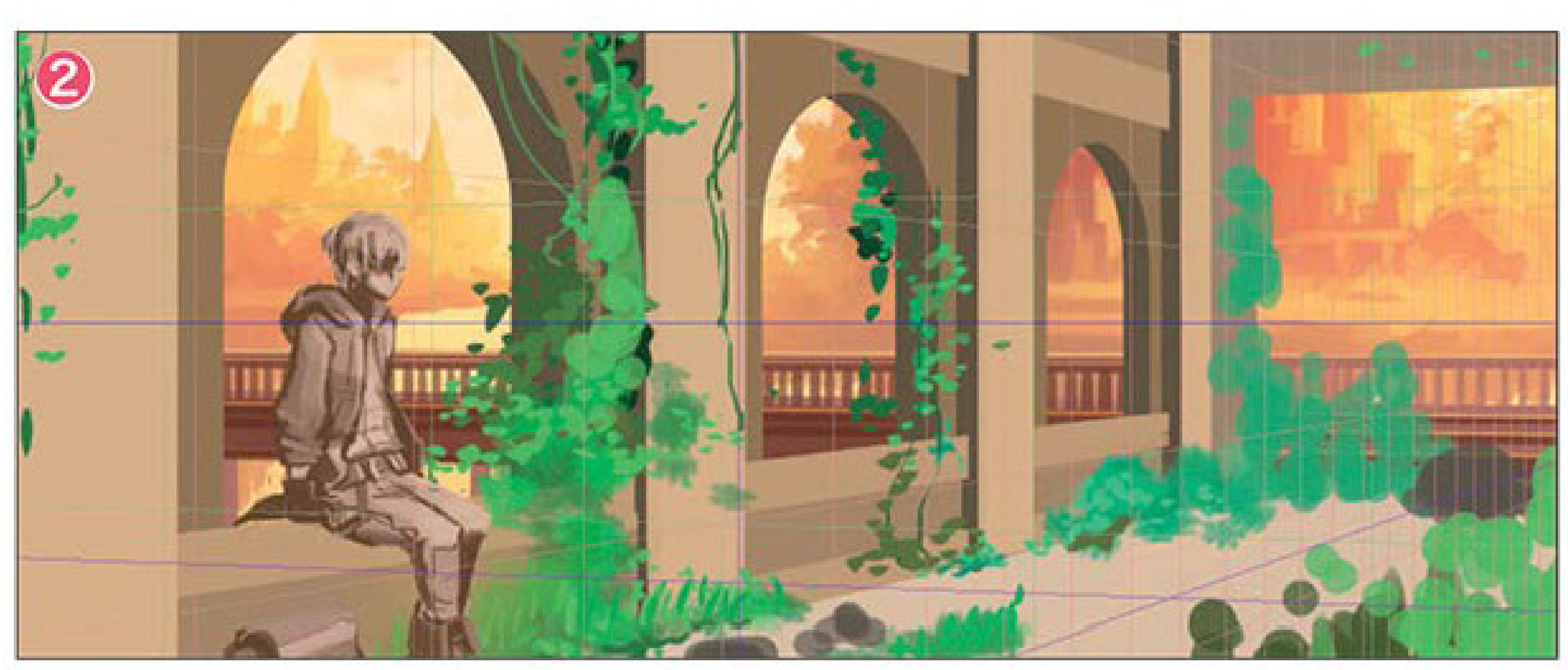
❸「渡り廊下」のフォルダーの上に [ソフトライト] モードのレイヤーを [下のレイヤーでクリッピング] します。左奥に明るいオレンジを [エアブラシ] ツール→ [柔らか] で乗せ、距離感を出します。



ツール：❶❷ [濃い鉛筆] ／❸ [柔らか]



レイヤー名：渡り廊下



レイヤー名：手前

❸明るいオレンジ
R =255
G =197
B =160



レイヤー名：距離／［ソフトライト］

02 床を描く

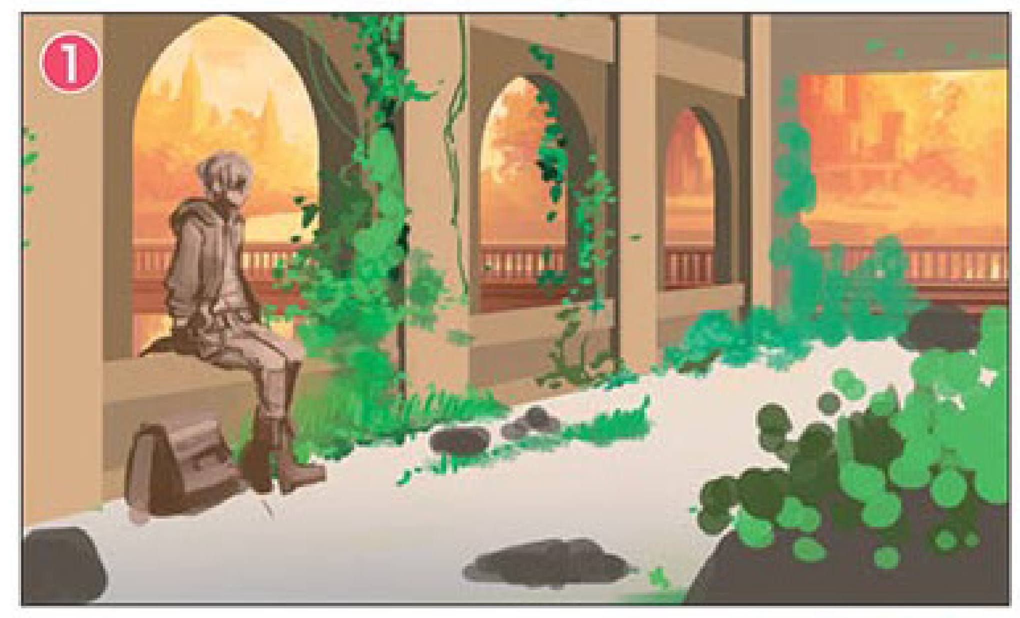
床を描いていきます。

❶まずは、床に［柔らか］でグラデーションをつけます。

❷パースに沿って、［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で床の「面」の雰囲気が出るように描画します（描いている間は、パース定規を表示しています）。

❸別ファイルで作ったレンガの線を描いた素材（詳しくは→P.124）を［コピー］（Ctrl＋C）し［貼り付け］（Ctrl＋V）して［下のレイヤーでクリッピング］、パースに沿った形に［自由変形］（Ctrl+Shift＋T）します。

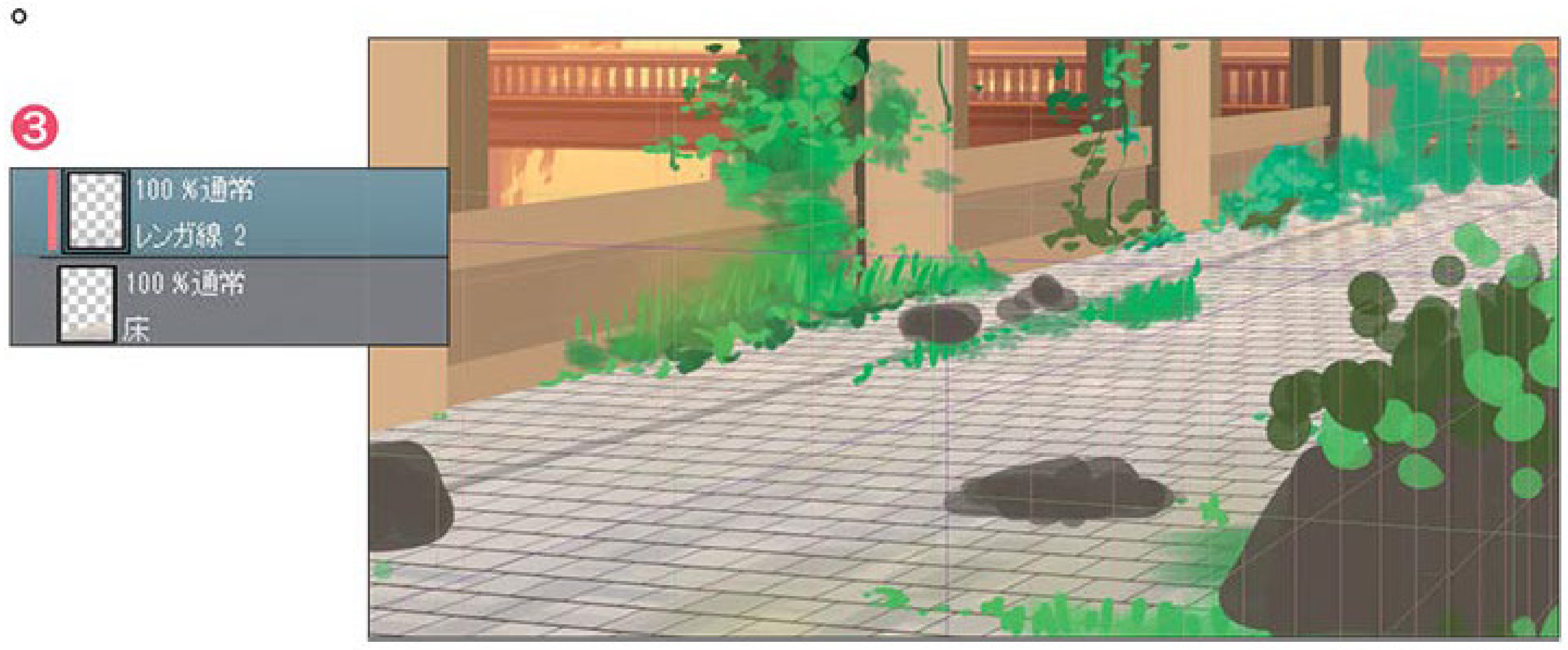
❹レンガ線の不透明度を下げ、段差の部分と奥の部分を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消します。奥の部分を消すのは、線が目立ちすぎるのを避けるためです。



レイヤー名：床



レイヤー名：床



レイヤー名：レンガ線２

❶グラデーション1
R =240
G =230
B =208

❶グラデーション2
R =191
G =190
B =187

❷タッチ1
R =188
G =186
B =184

❷タッチ2
R =210
G =205
B =197



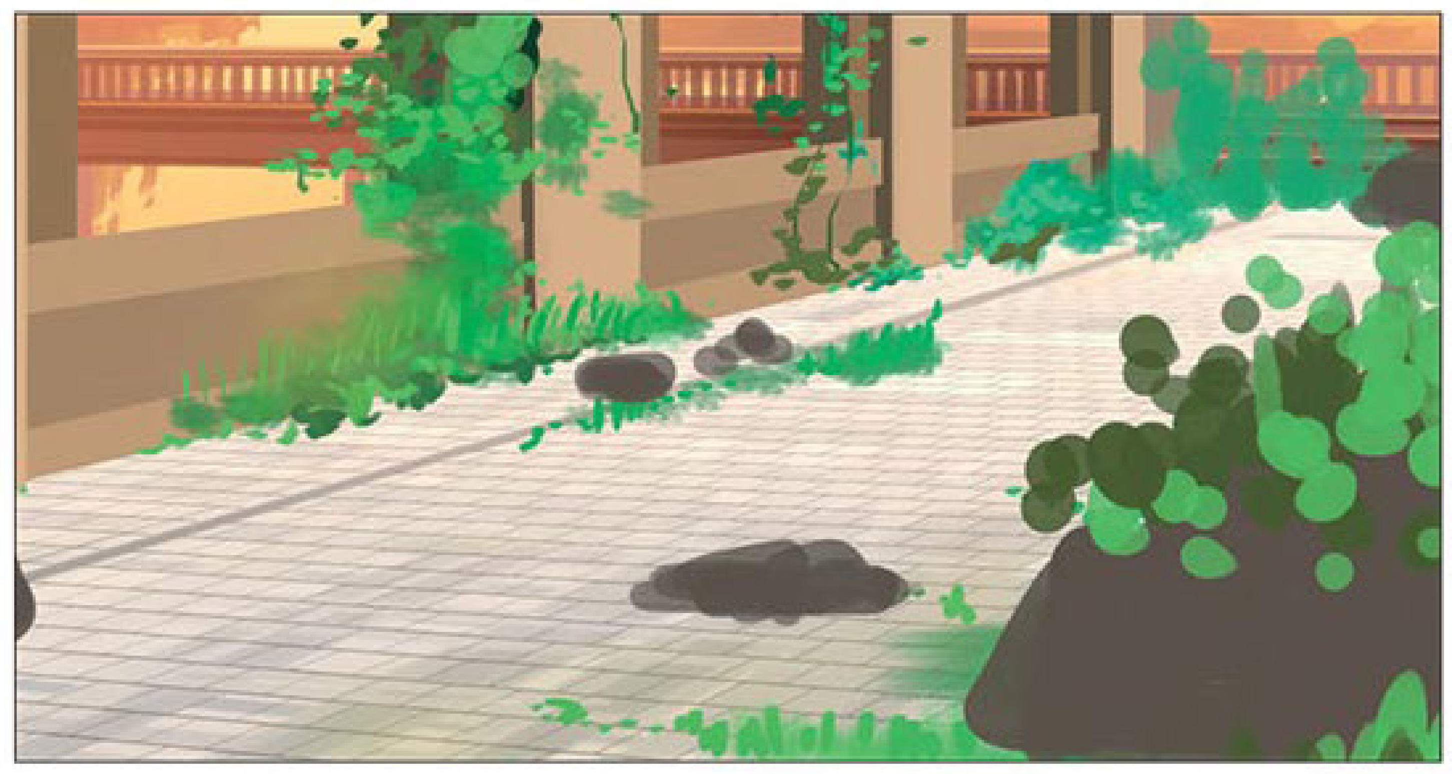
レイヤー名：レンガ線 2／不透明度60％

ツール：❶［柔らか］／
❷［油彩平筆］／
❹［軟らかめ］

03 床のコントラストを変える

[編集] メニュー→ [色調補正] → [明るさ・コントラスト] で床のコントラストを強くします。





レイヤー名：床

04 ブロックに明暗をつける

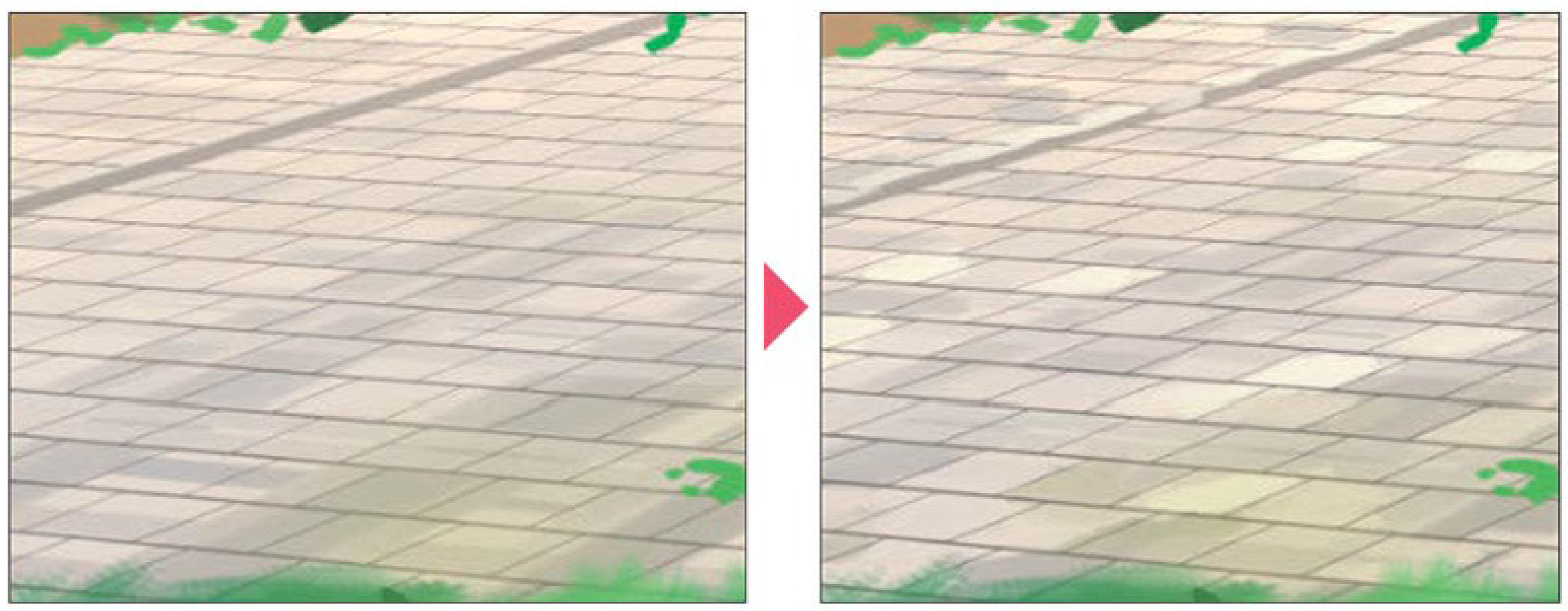
レンガの線を頼りに、明るいブロック・暗いブロックをいくつか作るように [油彩平筆] で塗り足します。レンガの線は不透明度を少し上げました。



明るい色
R =252
G =249
B =231

暗い色
R =206
G =202
B =194

ツール：[油彩平筆]



レイヤー名：床
レイヤー名：レンガ線 2／不透明度60%

05 柱や壁にタッチを入れる

柱や壁に [油彩平筆] でタッチ（筆のあと）が残るような描画を加えていきます。

❶まずは柱に [油彩平筆] で描画を加えます。

❷壁の上部分は「ふち」と「横」レイヤーに、[油彩平筆] で描画していきます。

❸壁のアーチ部分は、「アーチ」と「アーチ厚み」レイヤーに、[油彩平筆] で描画します。



レイヤー名：柱

❶柱1
R =214
G =184
B =156

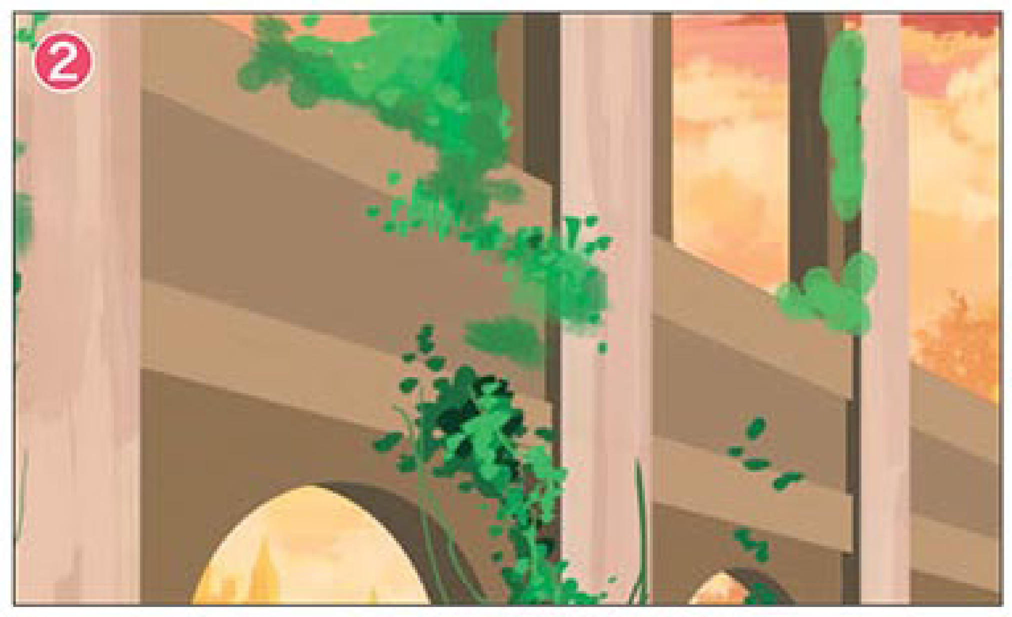
❶柱2
R =232
G =210
B =188

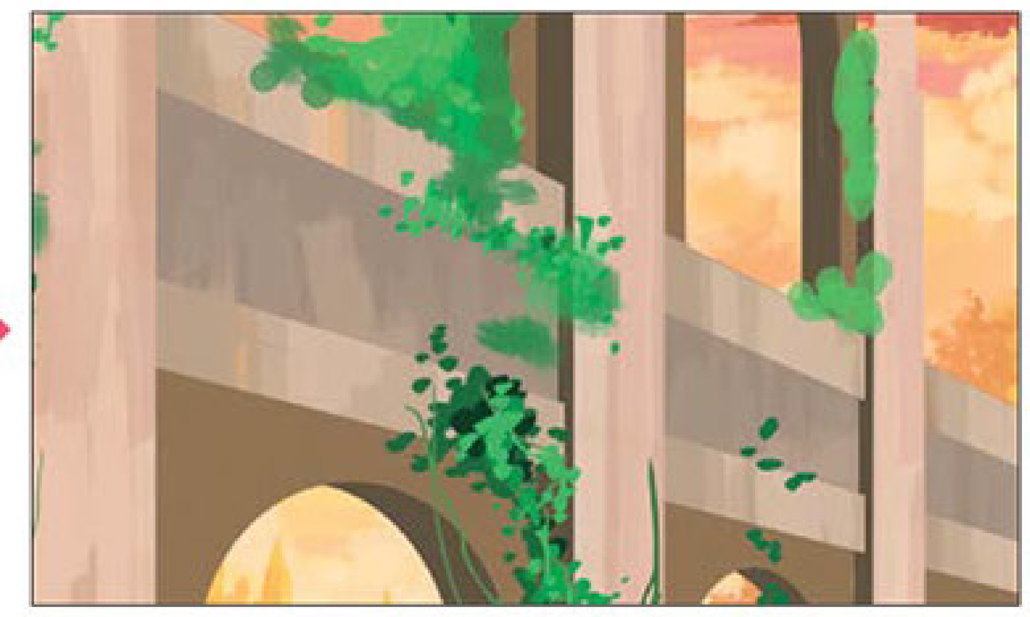
❷❸壁1
R =182
G =164
B =138

❷❸壁2
R =213
G =194
B =167

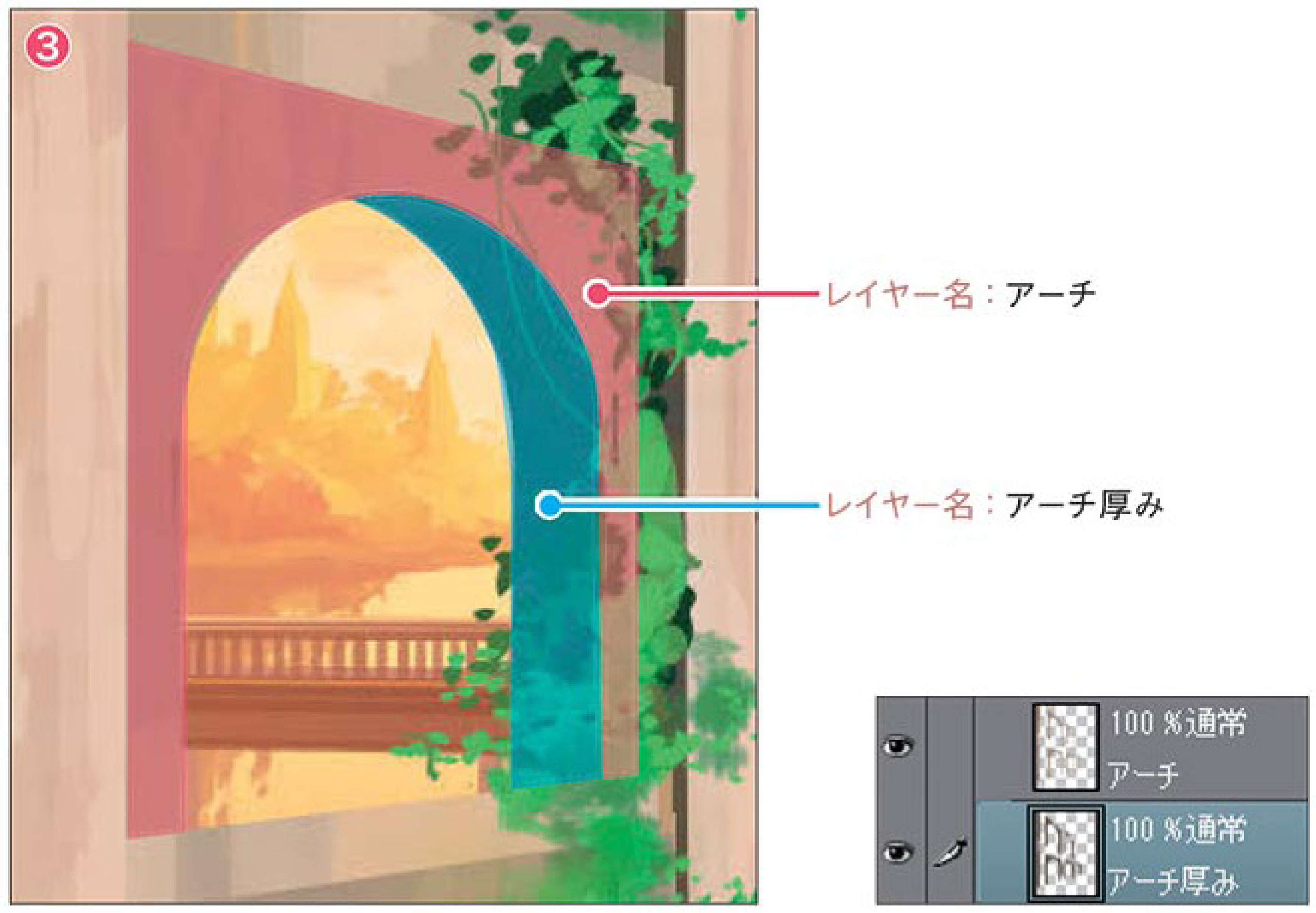
❷❸壁3
R =160
G =145
B =122

ツール：[油彩平筆]





レイヤー名：ふち
レイヤー名：横



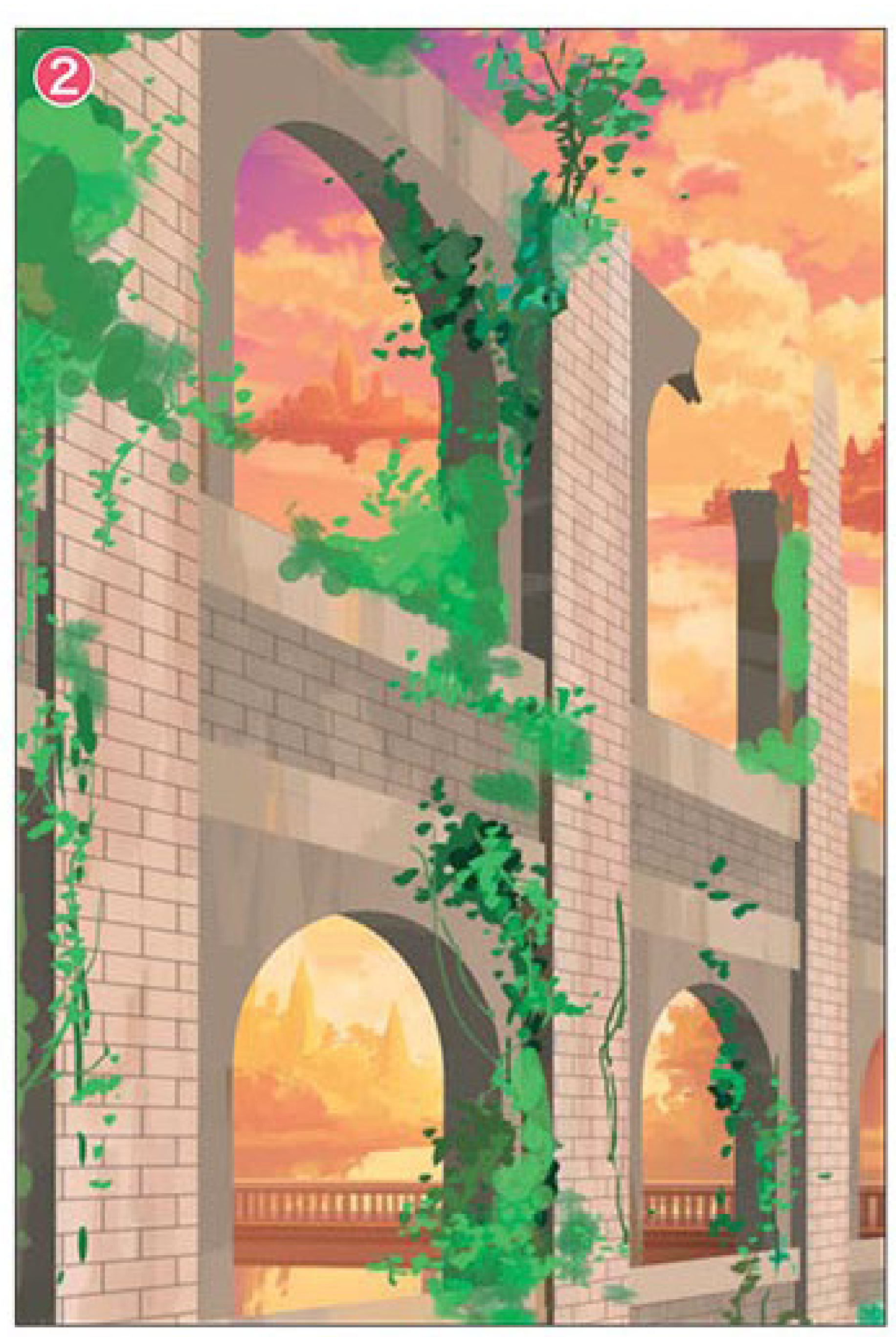
06 レンガの線を入れる

❶別ファイルのレンガの線を描いた素材 (P.124) を [コピー] (Ctrl＋C) し [貼り付け] (Ctrl＋V)、壁のパースに沿って変形します。

❷工程❶のレイヤーを複製し「柱」レイヤーと「横」レイヤーにそれぞれ [下のレイヤーでクリッピング]。合成モードを [乗算] にして不透明度を調整します。

❸それぞれ不透明度を調整した後で [下のレイヤーと結合] します。







07 テクスチャで質感を出す

壁にテクスチャを貼り付け、質感を出します。

❶写真をテクスチャとして貼り付け、[自由変形]（Ctrl+Shift+T）でイラストのパースに合わせます。

❷工程❶のレイヤーを複製し、必要があれば壁のレイヤーのパースに合わせて形状を調整します。[オーバーレイ]モードにして壁の各レイヤー（「柱」「ふち」「横」「アーチ」「奥」）に[下のレイヤーでクリッピング]します。テクスチャの強さはレイヤーの不透明度で調整します。

❸それぞれ不透明度を調整した後で[下のレイヤーと結合]します。







古く汚れたコンクリートの壁の写真を撮影したものを使っています。



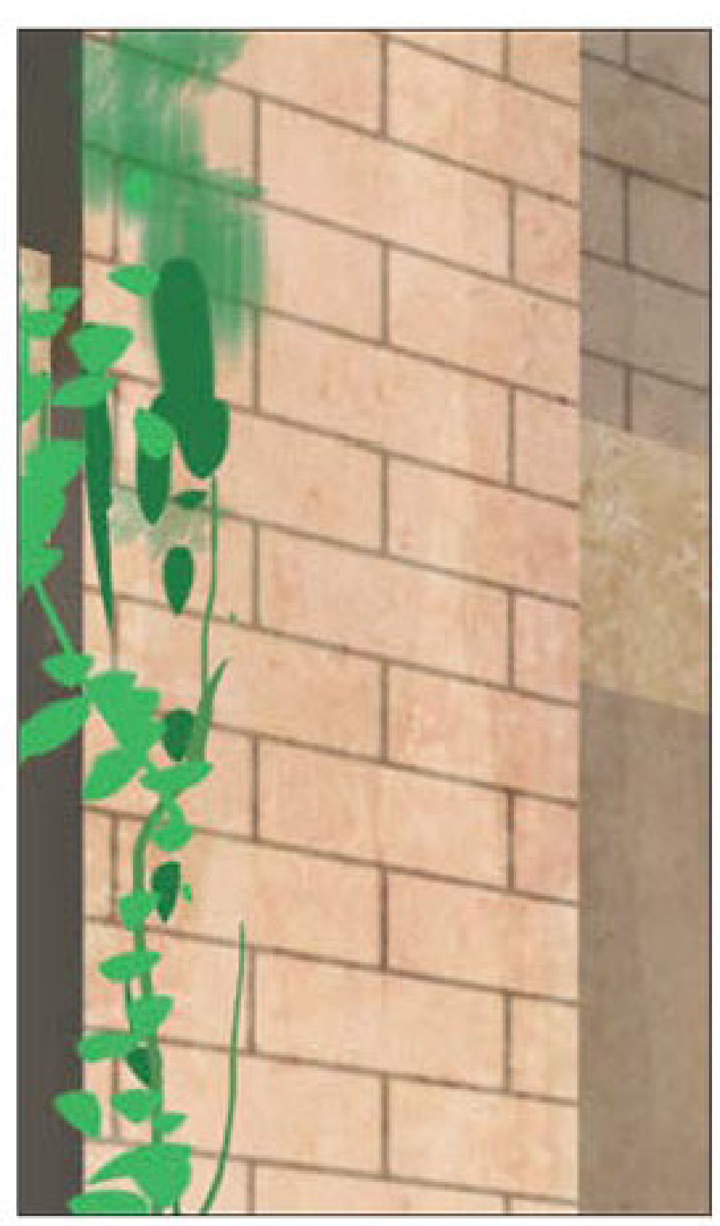
08 壁の柱を加筆する

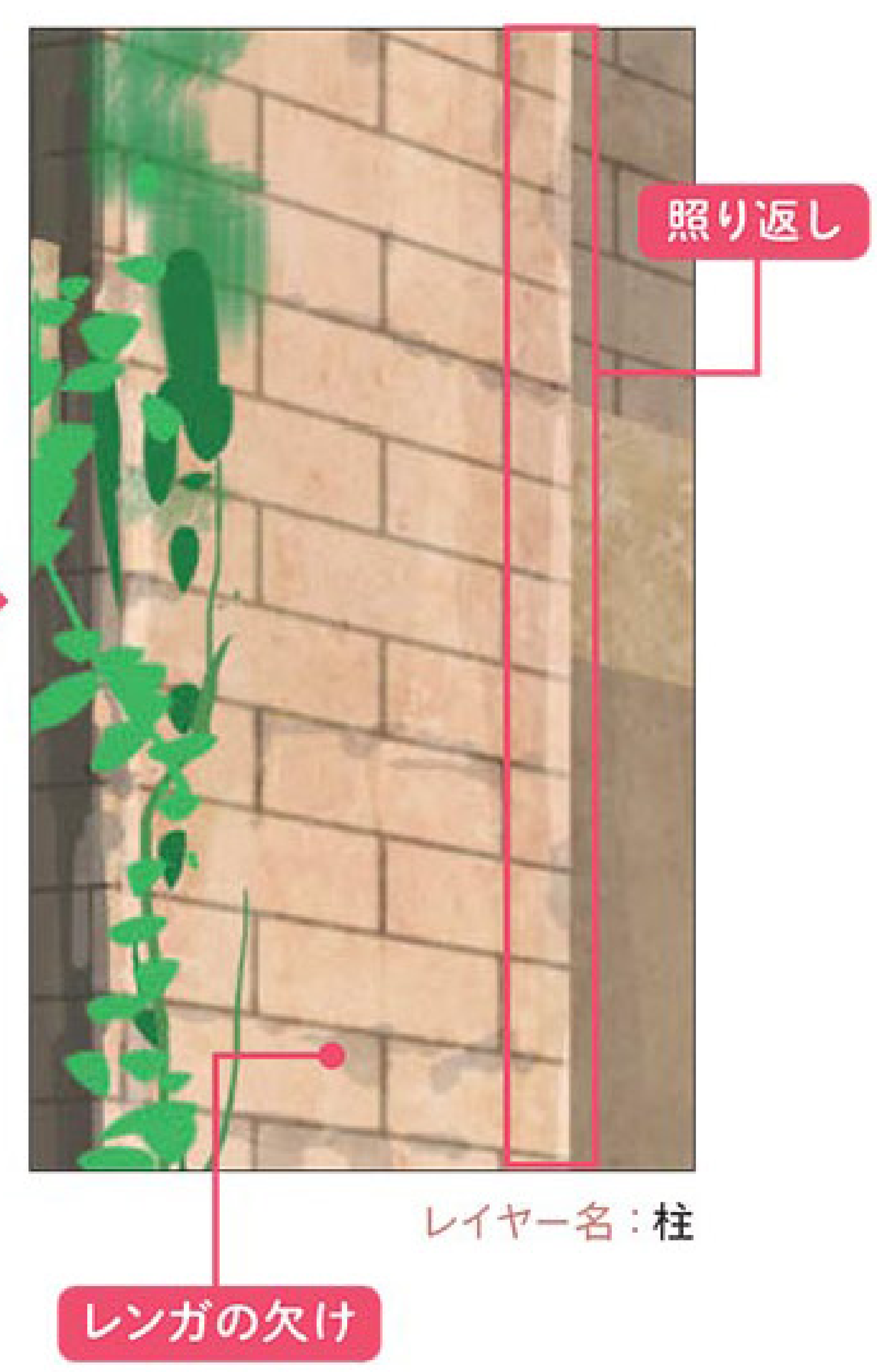
柱になる部分は「柱」レイヤーと「柱厚み」レイヤー（柱の影になる部分）に分かれていますが、まとめて塗りを整えたいのでこれらを結合して作業します。
カスタムブラシ[12r]のブラシ不透明度を60%にして、照り返しや、レンガが欠けたような描画を加筆します。
描画色はベージュやこげ茶を使用します。

ベージュ
R =243
G =225
B =203

こげ茶
R =103
G =96
B =82

ツール：[12r]





レイヤー名：柱

09 ハイライトと影を塗る

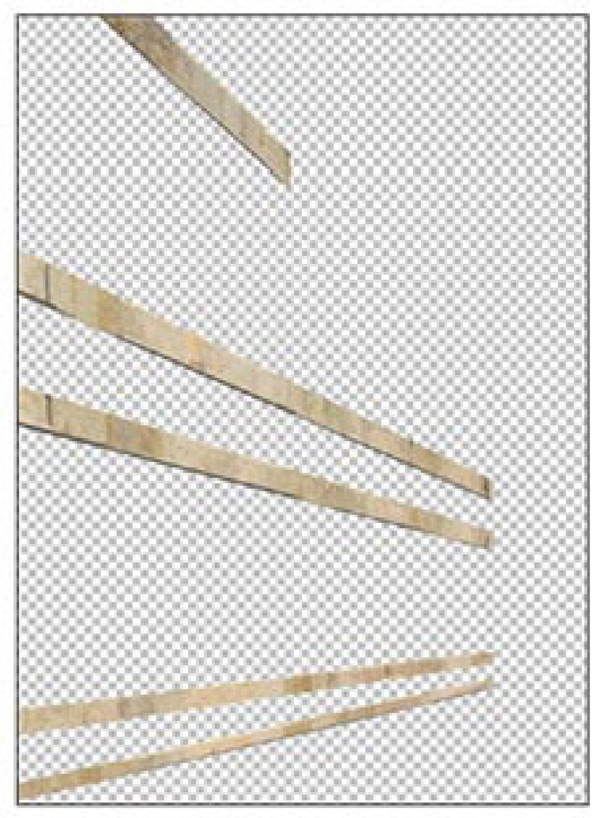
「ふち」レイヤーに加筆します。角の部分にハイライトを入れ、下部には影を塗ります。ツールは［12r］を使いました。

影1
R =182
G =165
B =133

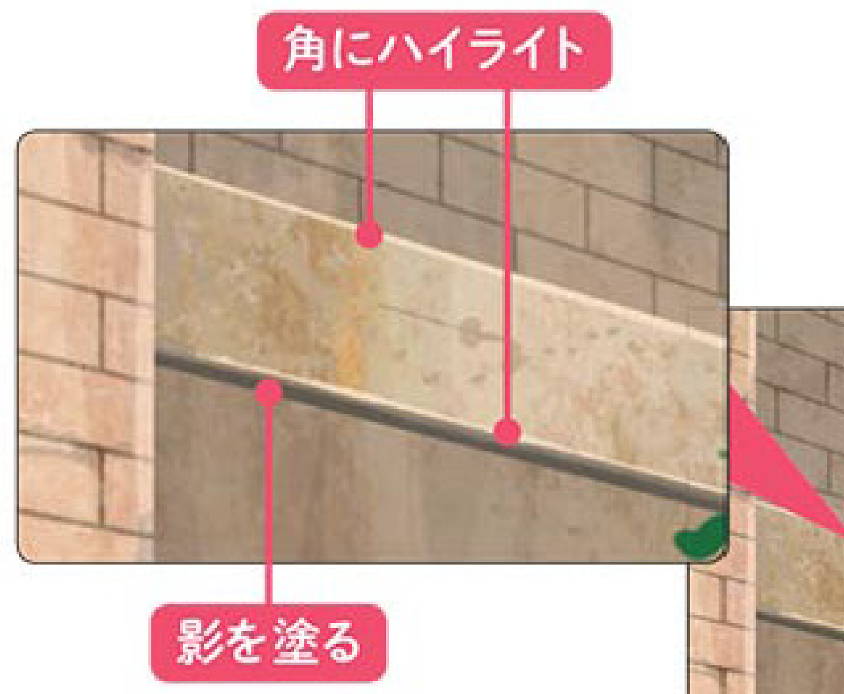
影2
R =86
G =81
B =70

ハイライト
R =236
G =223
B =194

ツール：［12r］



「ふち」レイヤーのみ表示すると右図のようになります。





レイヤー名：ふち

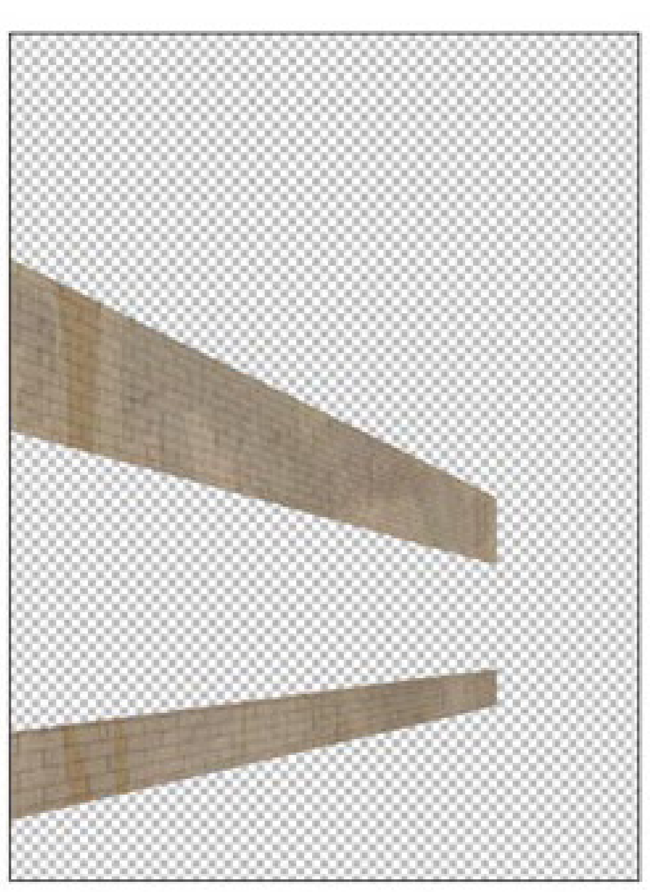
10 落ち影を描き足す

［柔らか］で影を入れます。「横」レイヤーの上に新規レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］。「ふち」の部分から落ちる影を描きます。

影
R =70
G =67
B =59

ツール：［柔らか］





「横」レイヤーのみ表示すると上図のようになります。



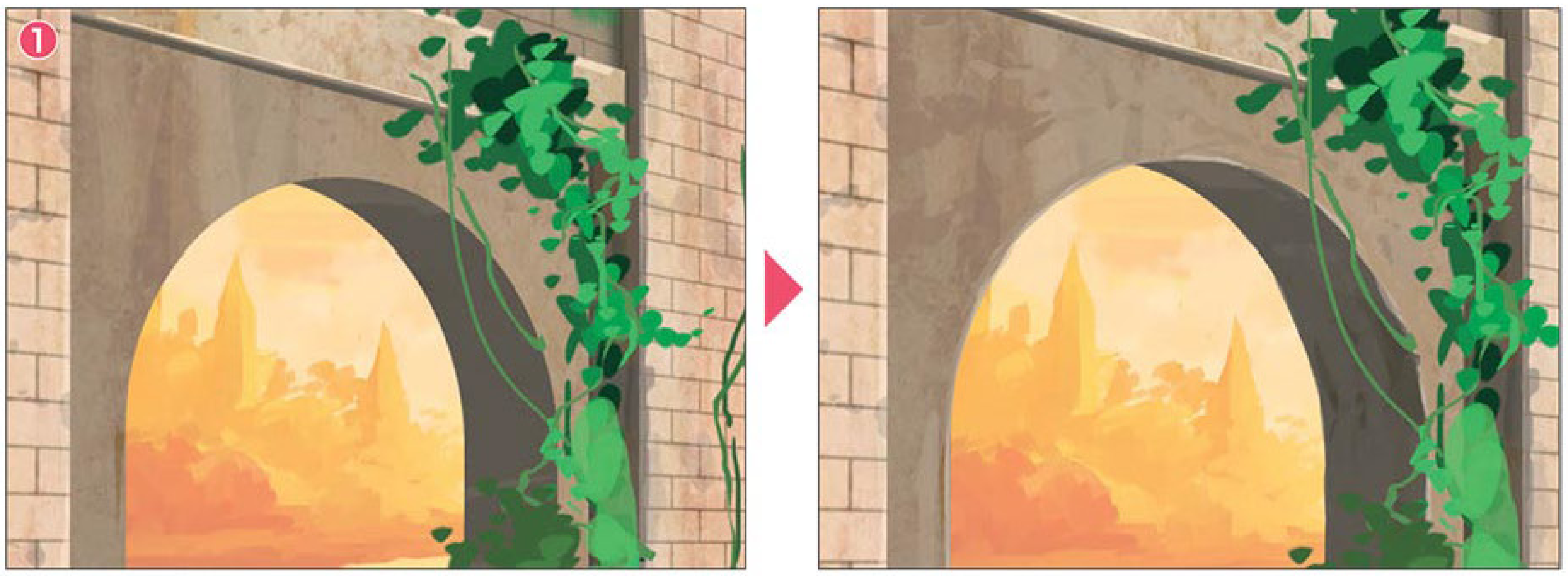
レイヤー名：影

11 アーチの辺りを塗る

❶アーチ部分を加筆します。「アーチ」レイヤーと「アーチ厚み」レイヤーを結合し、汚しを入れるような描画を加えます。

❷［乗算］モードのレイヤーで「アーチ」に石組みの線を入れます。レンガよりごつごつした石のイメージです。

❸出っ張った部分から落ちる影を［柔らか］で塗ります。



レイヤー名：アーチ

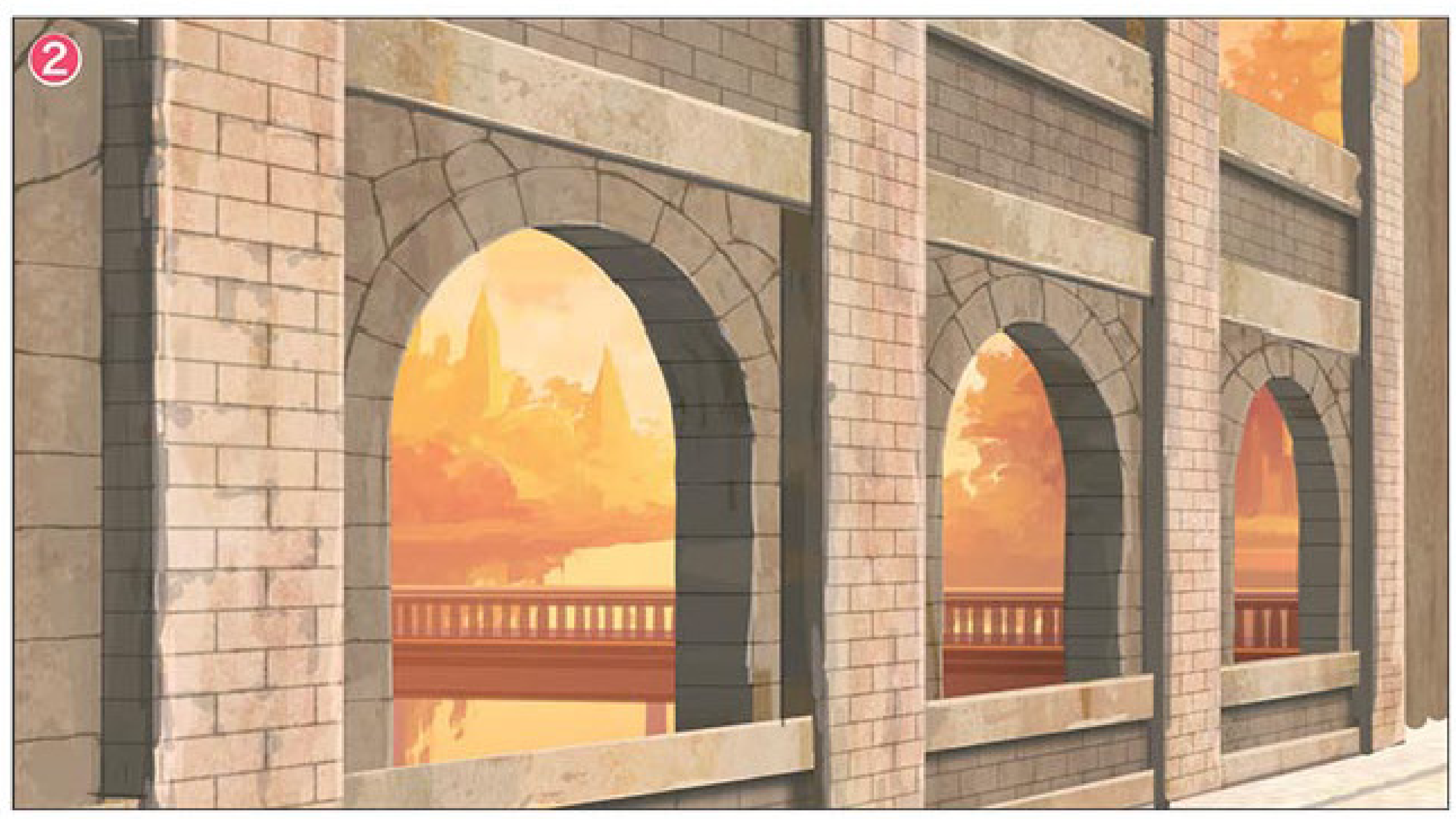
❶汚し1
R =182
G =165
B =133

❶汚し2
R =152
G =131
B =103

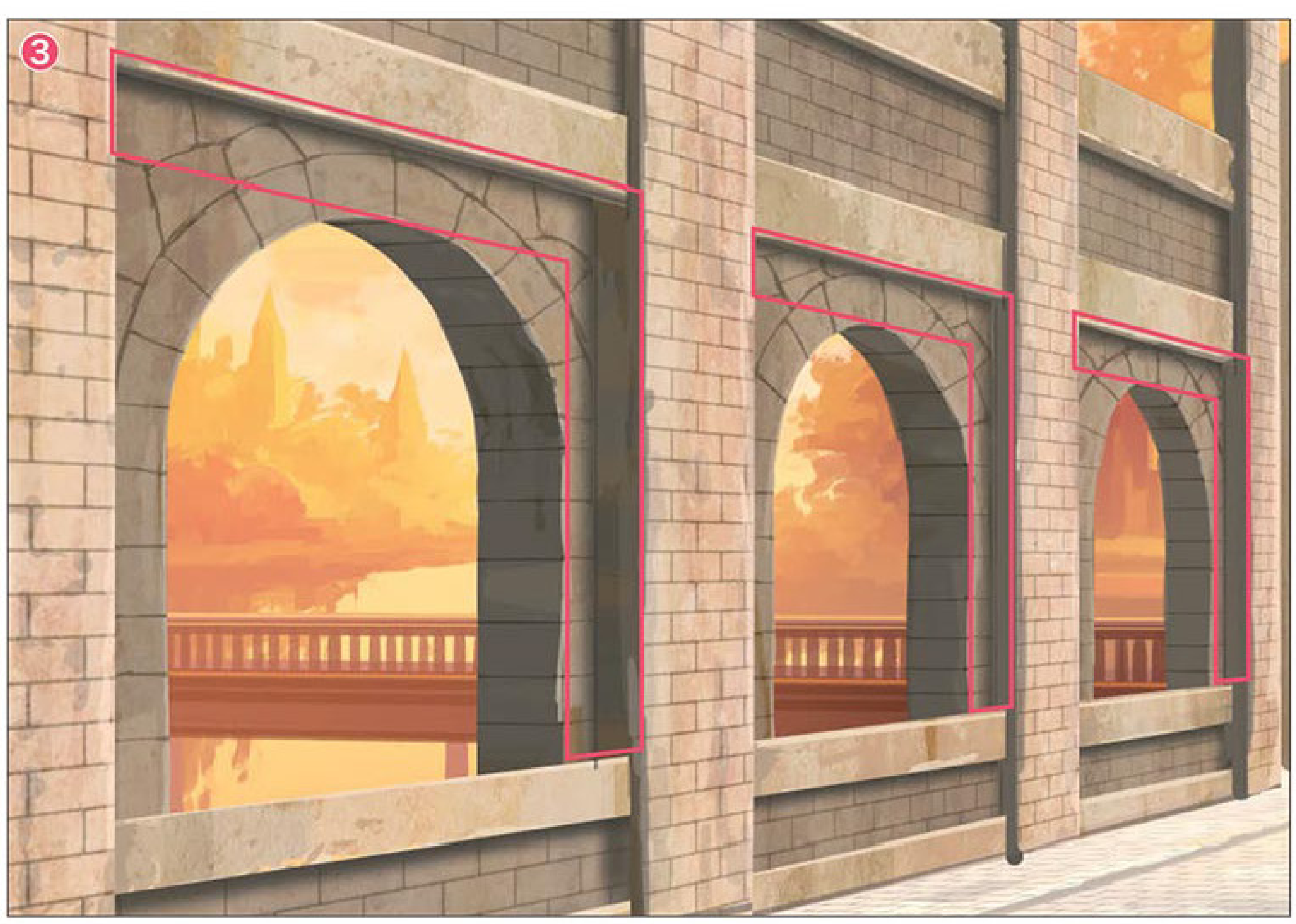
❷線
R =72
G =69
B =59

❸影
R =70
G =67
B =59

ツール：❶❷［12r］／❸［柔らか］



レイヤー名：線／［乗算］／不透明度50%



レイヤー名：影

12 壁全体を加筆する

「加筆」というレイヤーを作り、壁に塗りを加えていきます。ブロックごとに立体的に見えるような描画の加筆や角ばった部分を削るほか、欠けやヒビを入れたりしています。ツールは[12r]をブラシ不透明度70%にして使っています。





レイヤー名：加筆

壁1
R =70
G =67
B =59

壁2
R =149
G =134
B =106

壁3
R =189
G =175
B =148

ツール：[12r]



レイヤー名：加筆

13 奥の部分を塗る

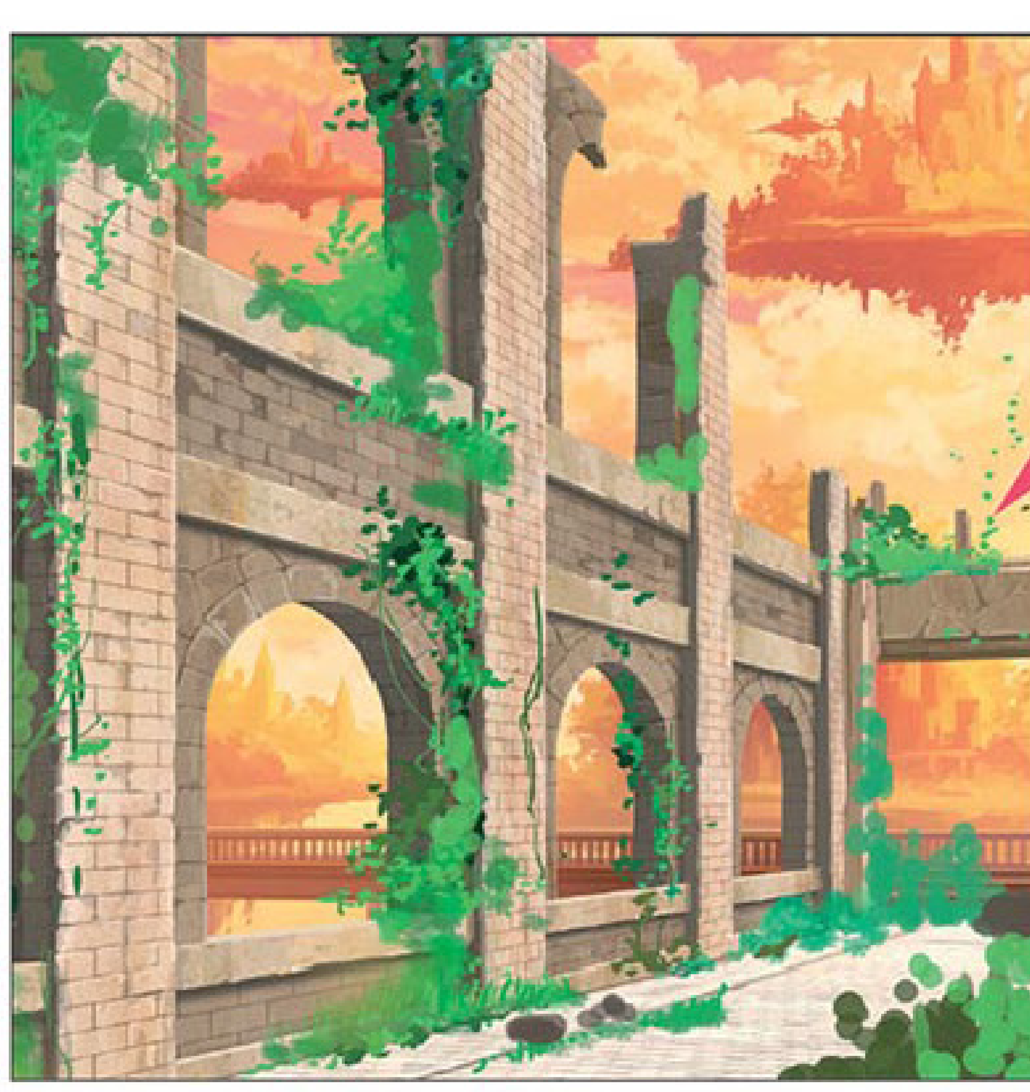
廃墟の奥にあたる部分を「奥」レイヤーに加筆して、奥の壁や柱に立体感を出します。ツールは引き続きブラシ不透明度を70%にした[12r]を使います。

奥の壁・柱1
R =160
G =139
B =105

奥の壁・柱2
R =233
G =214
B =185

奥の壁・柱3
R =84
G =74
B =57

ツール：[12r]





レイヤー名：奥

植物と瓦礫を描く

近景にある植物と瓦礫を描いていきます。建物とはレイヤーを分け、「追加」フォルダーに収めています。

レイヤー構成





01 影を塗る

［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で影を入れます。

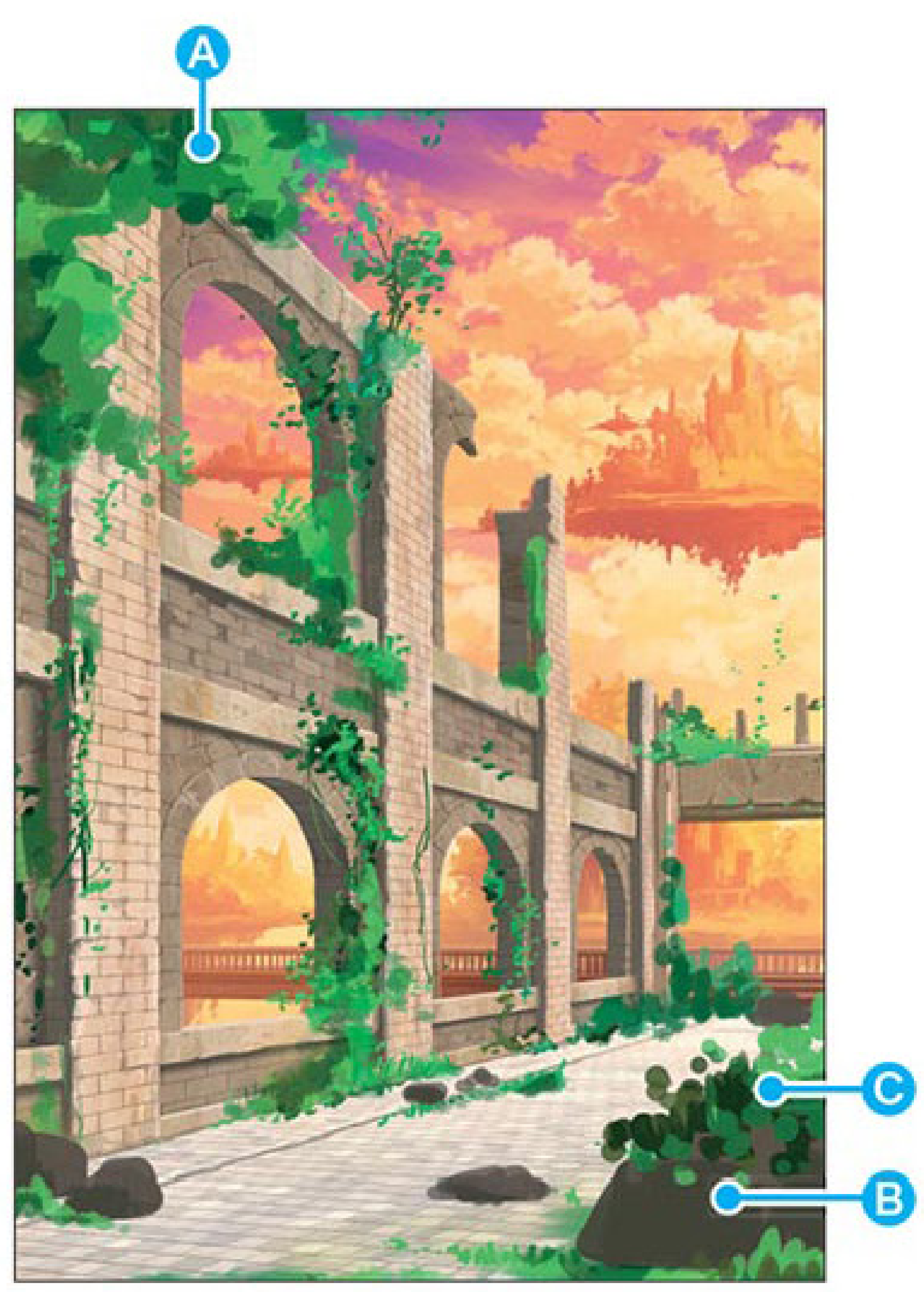
❶植物と瓦礫の各レイヤー（「Ⓐ草1」「Ⓑ瓦礫」「Ⓒ草2」）の上に新規レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］、合成モードを［乗算］にして［油彩平筆］で影を乗せます。

❷塗り終わったらそれぞれの［乗算］モードのレイヤーを［下のレイヤーと結合］します。

影
R＝106
G＝147
B＝134

ツール：［油彩平筆］







02 照り返しを塗る

植物と瓦礫の各レイヤーの上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］、［油彩平筆］で明るい照り返しの部分を塗ります。
描画後はそれぞれの［オーバーレイ］モードのレイヤーを［下のレイヤーと結合］します。

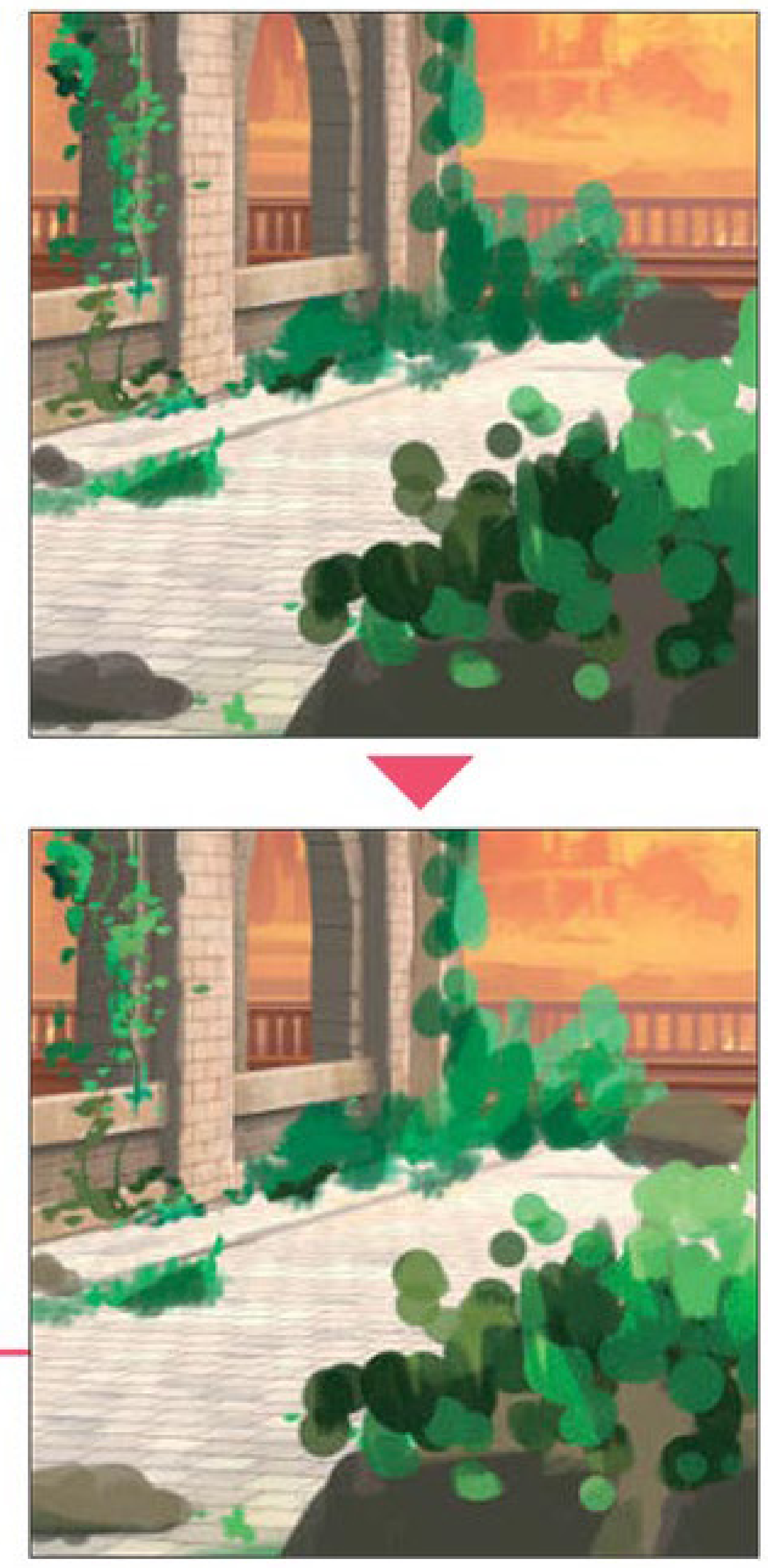


照り返し
R =182
G =185
B =152

ツール：［油彩平筆］







03 左上の植物を塗る

❶左上の植物を加筆していきます。まずは［油彩平筆］でざっくり描きます。

❷次に、細かい葉を加筆します。［12r］と［油彩平筆］を使っています。

❸重たい印象がしたので、透明色の［12r］でところどころ消し、穴（すき間）を作ります。

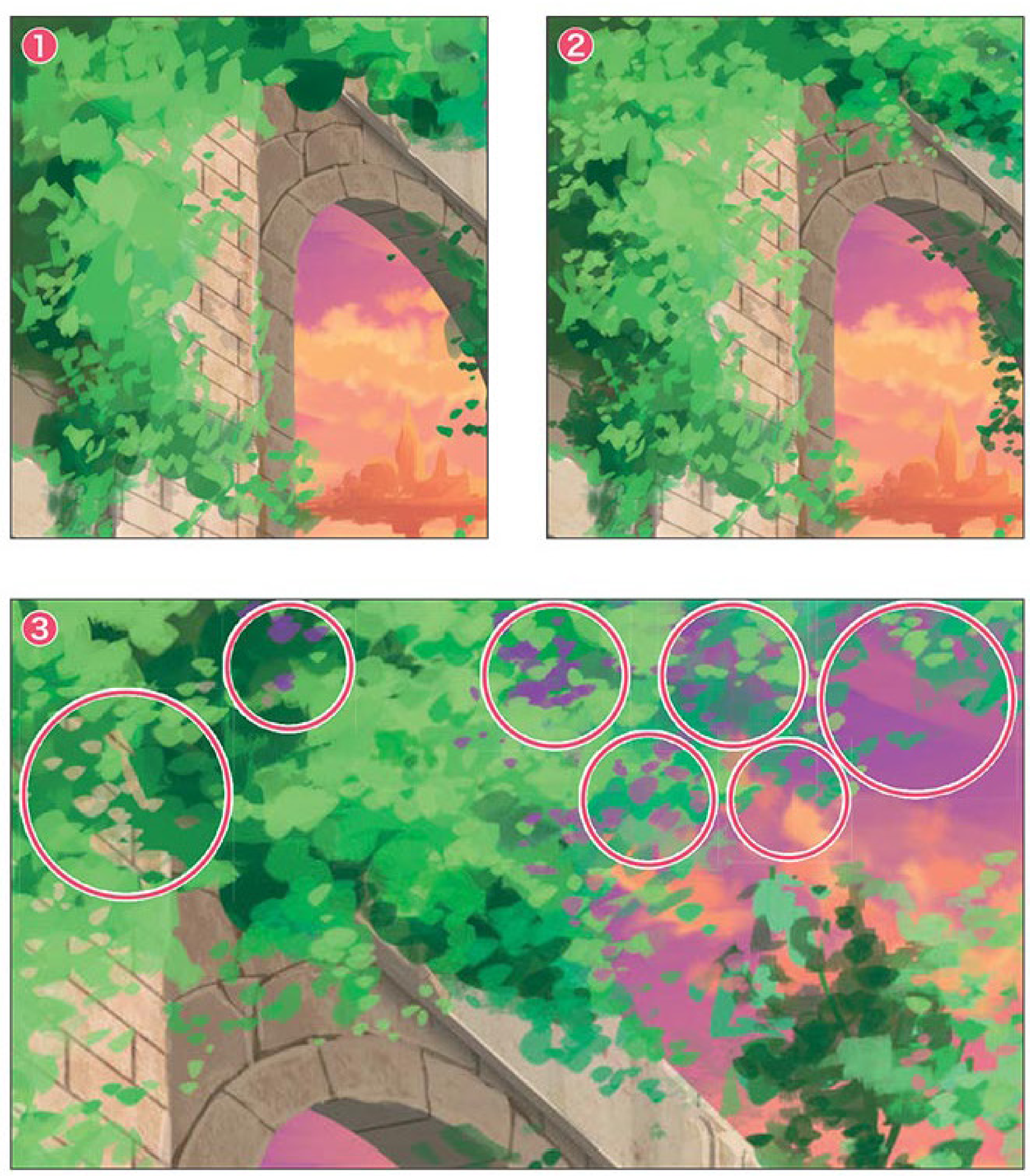


❶❷緑1
R =169
G =237
B =108



❶❷緑2
R =69
G =112
B =52

ツール：❶❷［油彩平筆］／❷❸［12r］



レイヤー名：草1

04 瓦礫を描き足す

瓦礫を加筆します。壁や柱が壊れ落ちてきたイメージです。ブラシ不透明度を70%にした［12r］で塗っています。

瓦礫1
R =230
G =217
B =188

瓦礫2
R =102
G =99
B =81

ツール：［12r］



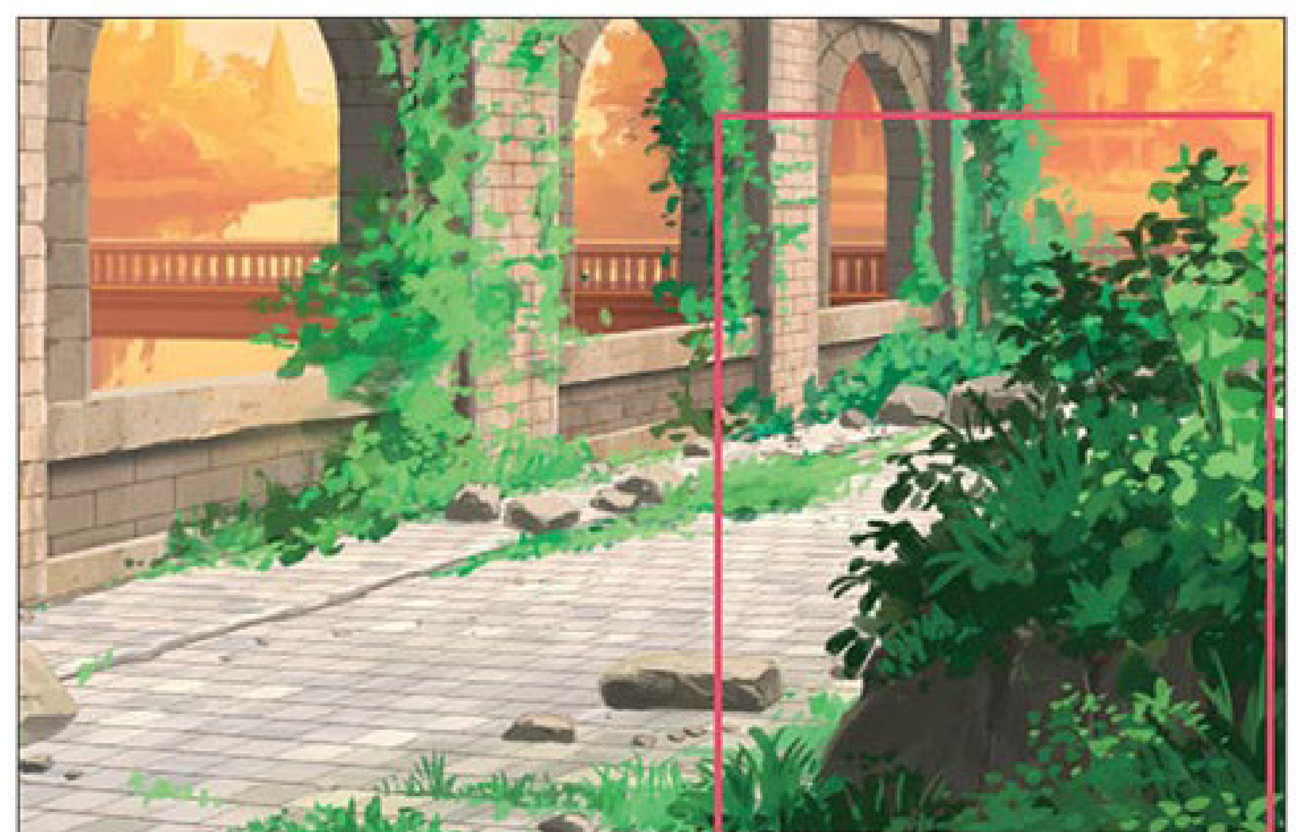
レイヤー名：瓦礫

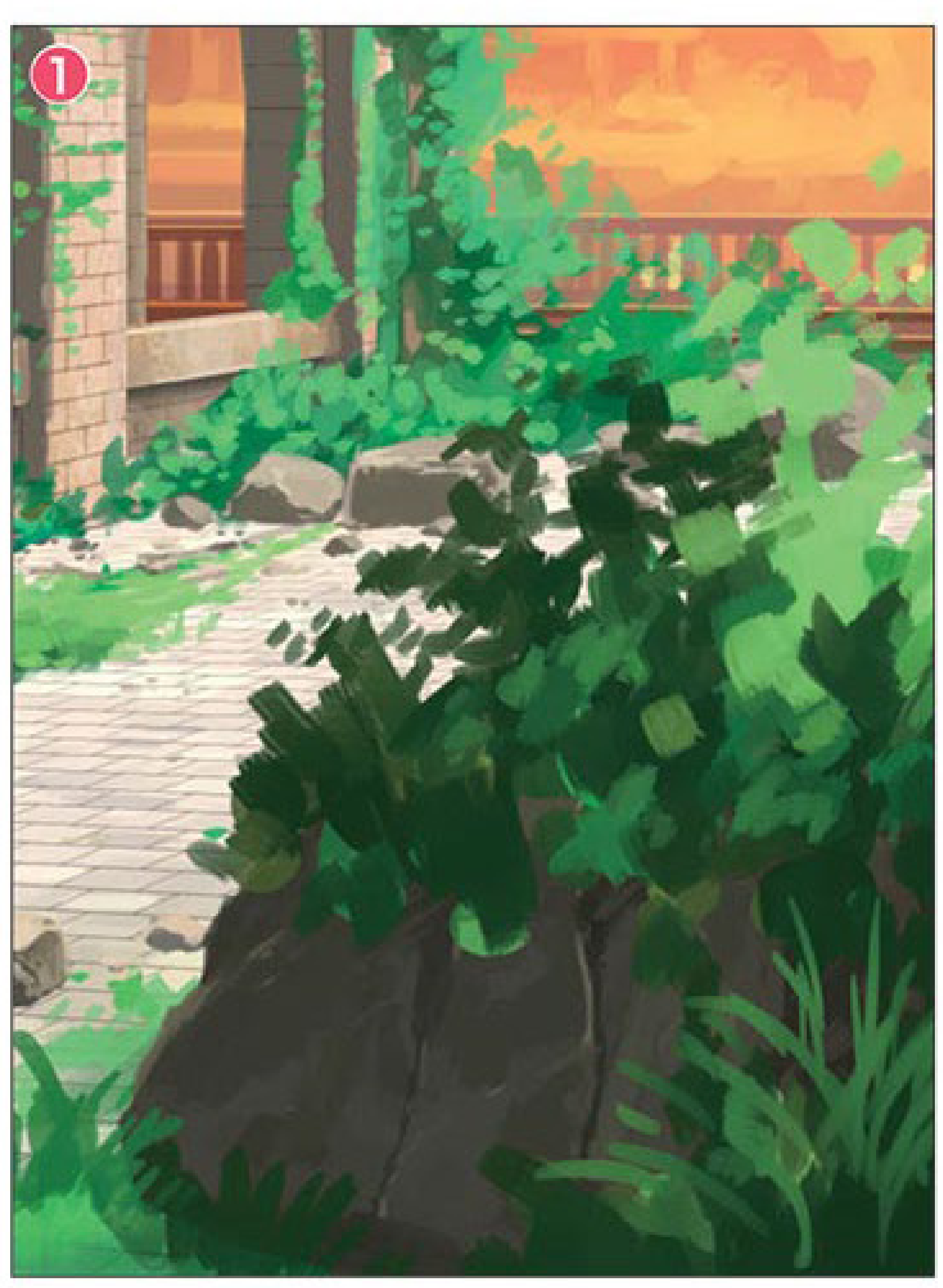
05 右下の植物を塗る

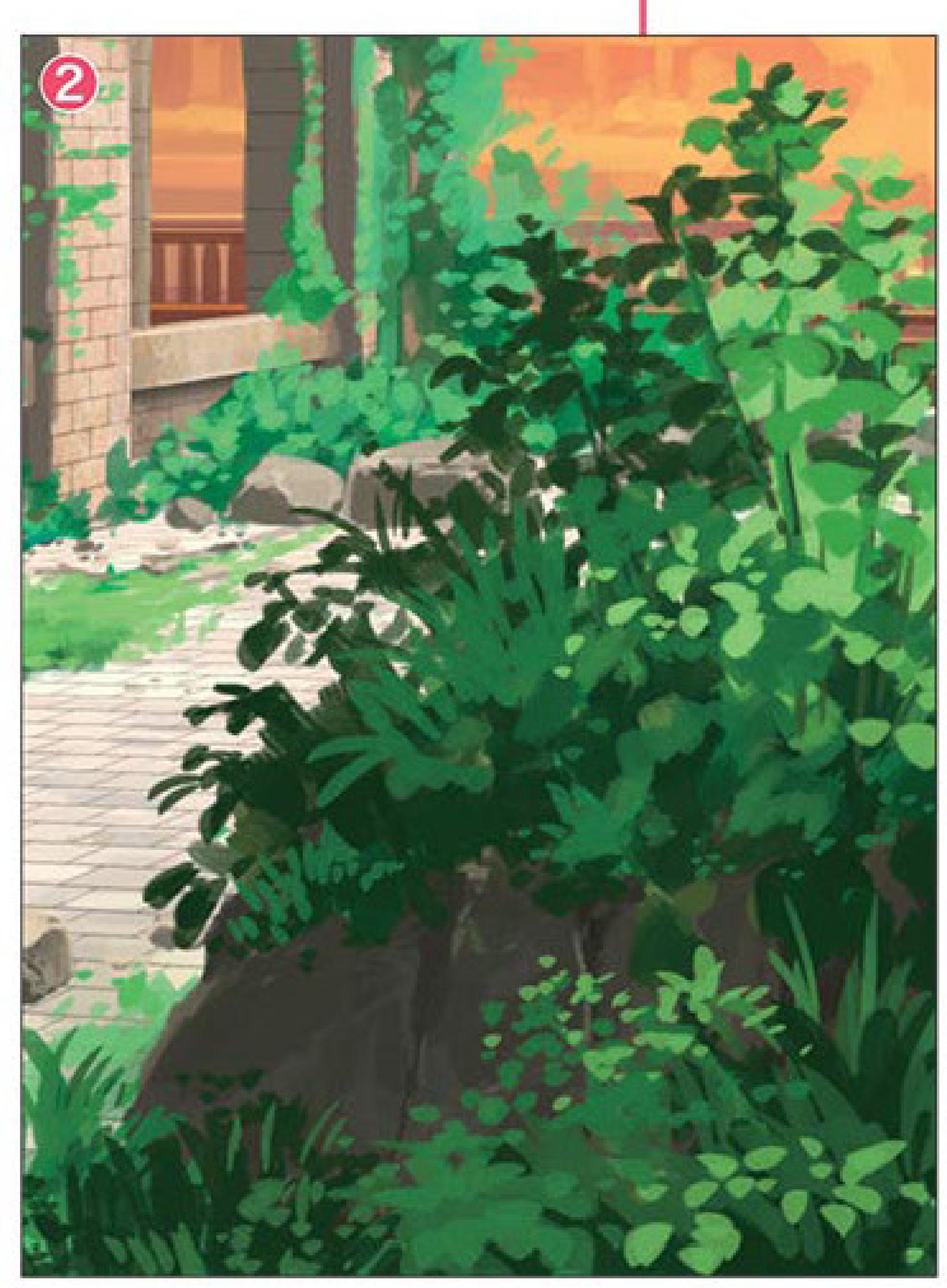
手前にある植物を塗っていきます。

❶「草2」を加筆します。工程03（P.117）と同じく、［油彩平筆］でざっくり描きます。

❷ブラシ不透明度を80％に設定した［12r］で細かい部分を加筆します。







❶❷緑1
R =163
G =217
B =118

❶❷緑2
R =96
G =166
B =73

❶❷緑3
R =56
G =117
B =45

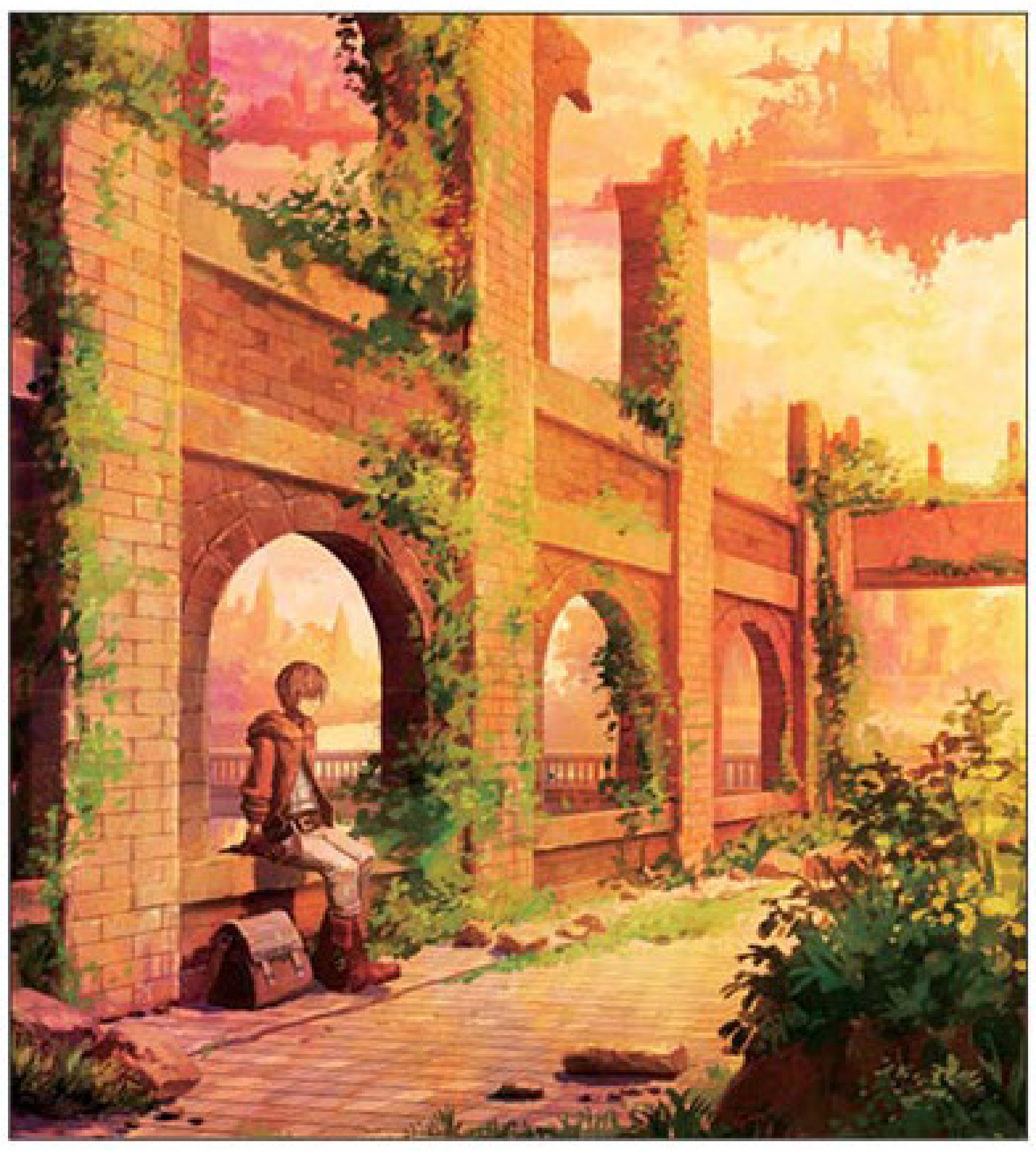
❶❷緑4
R =39
G =63
B =31

ツール：❶［油彩平筆］／❷［12r］

レイヤー名：草2

仕上げテクニック

画面全体にオレンジ色を加えて夕日に照らされた景色の雰囲気を出して仕上げます。



レイヤー構成



01 色調を調整する

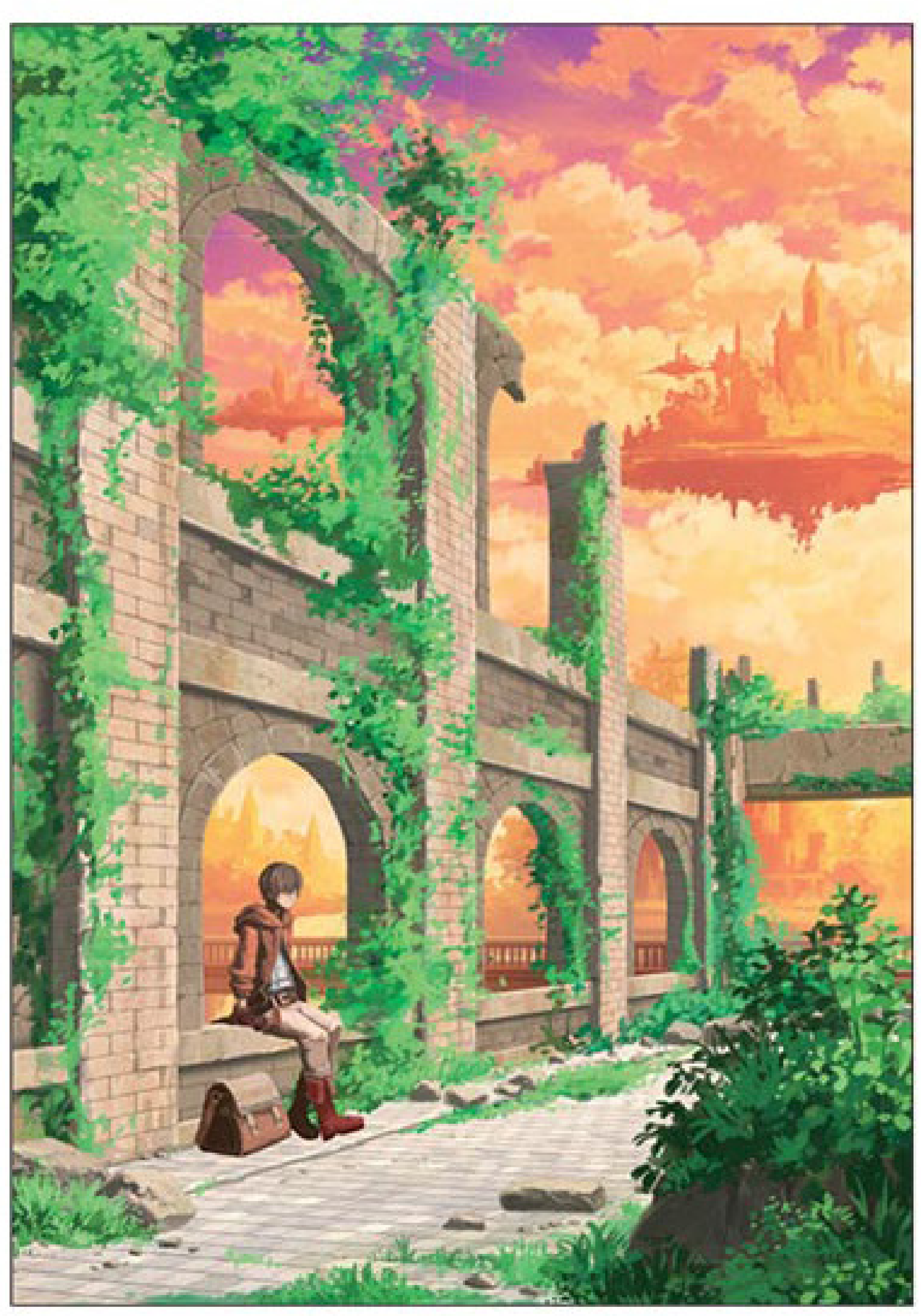
夕方の色に染めるような仕上げの調整をします。

❶レイヤーフォルダー「まとめ」を作成、「手前」「追加」フォルダーを入れます。

❷「まとめ」フォルダーの上にレイヤーを作成、［乗算］モードにし［下のレイヤーでクリッピング］、薄いオレンジ色で［塗りつぶし］（Alt+Del）ます。









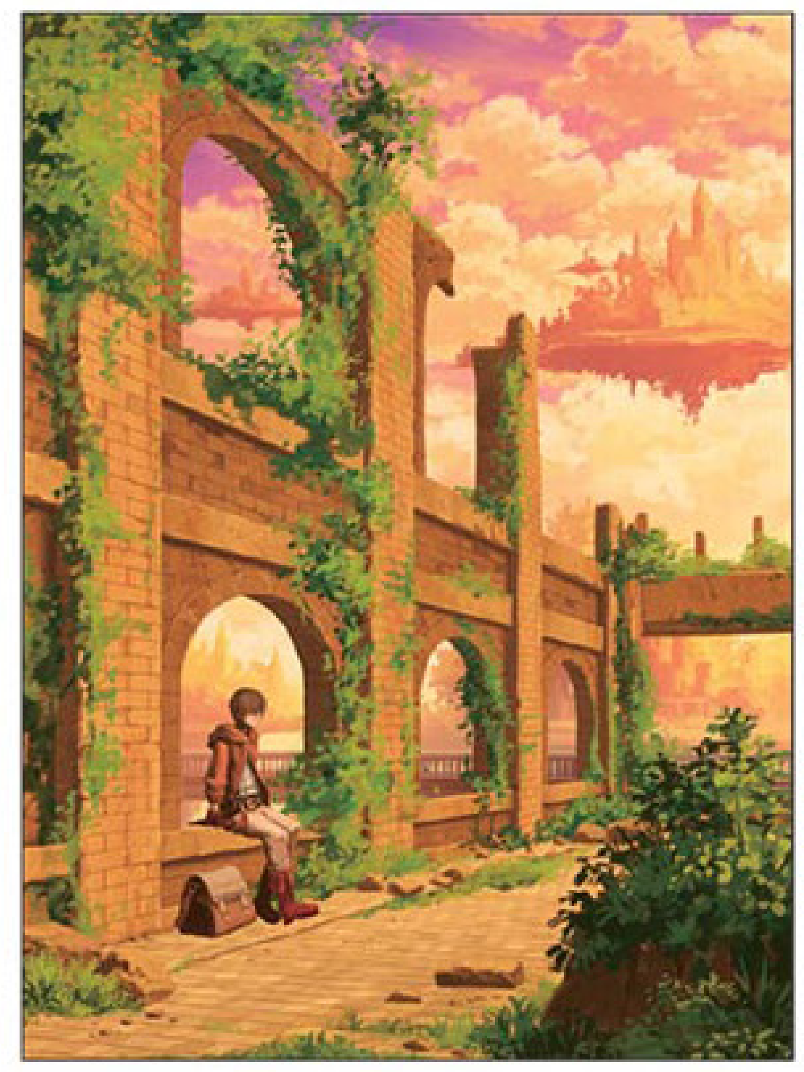
レイヤー名：乗算／［乗算］

02 オレンジ色を強める

工程01（P.119）で作った「乗算」レイヤーの上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成して［下のレイヤーでクリッピング］、暖色系で塗りつぶしてオレンジ色を強めます。

暖色
R =149
G =108
B =75





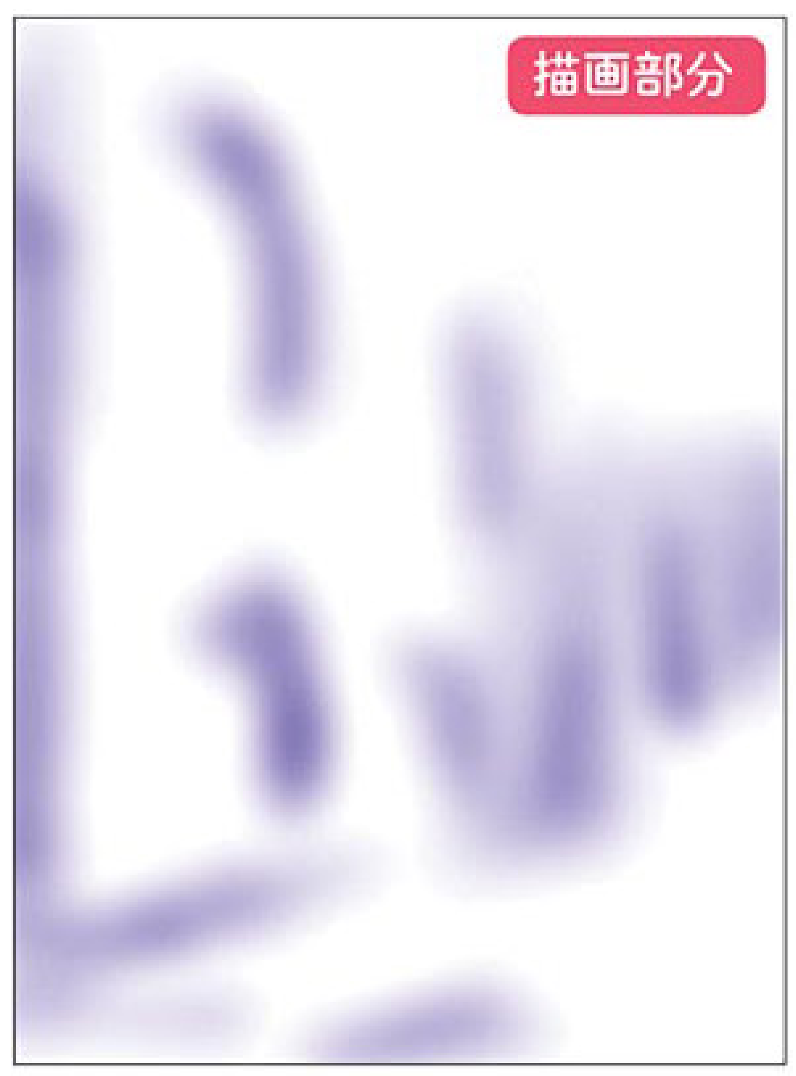
レイヤー名：オーバーレイ／［オーバーレイ］

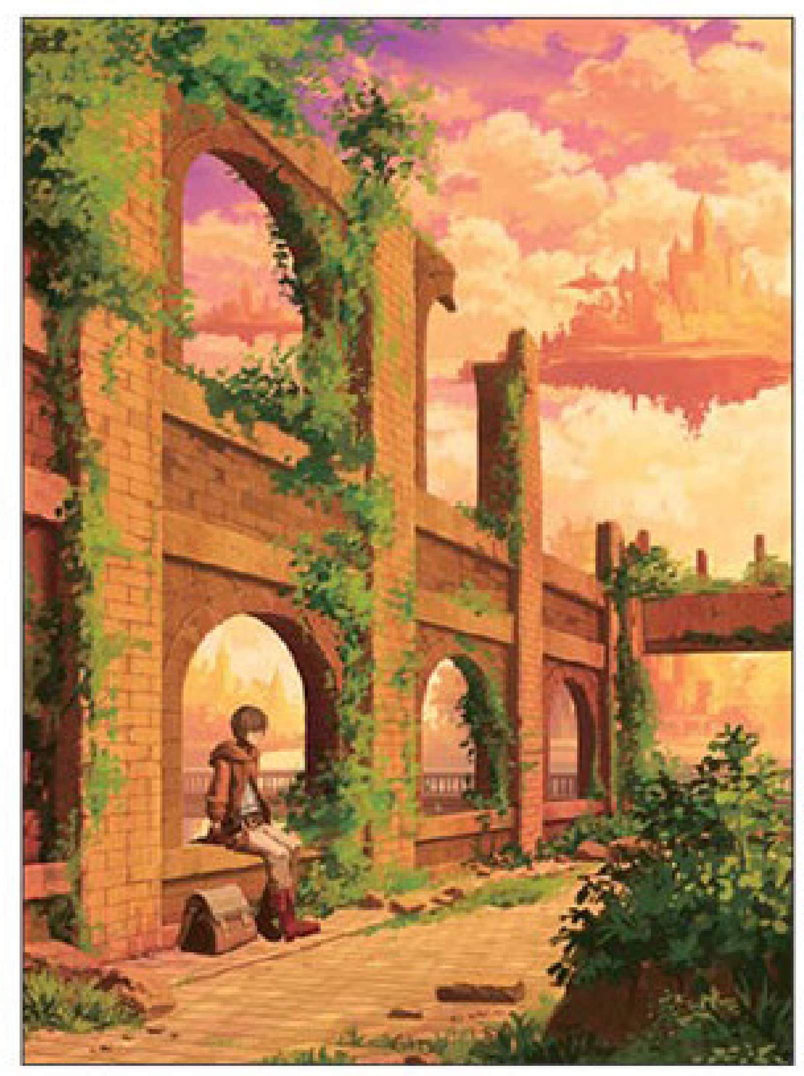
03 暗い部分を作る

暗い部分を作るように塗ります。上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し［エアブラシ］ツール→［柔らか］で紫を重ねます。

紫
R =49
G =0
B =169

ツール：［柔らか］





レイヤー名：暗さ／［オーバーレイ］

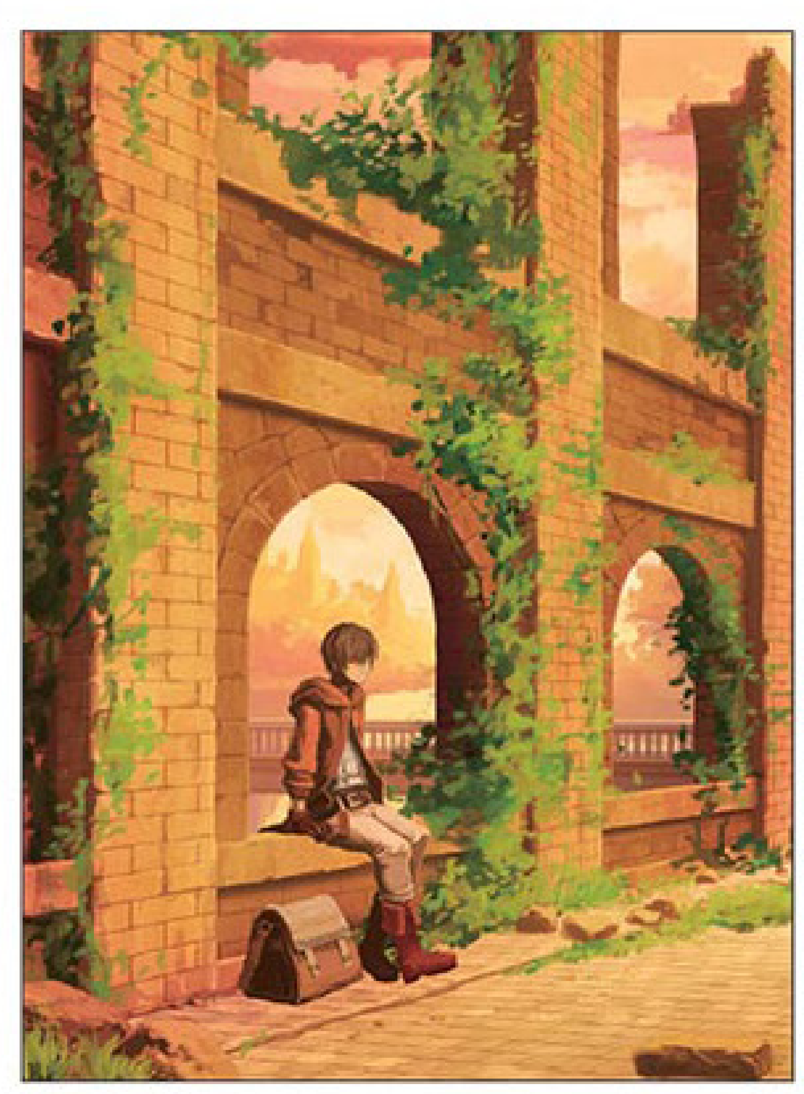
04 明るい部分を作る

明るさを追加します。上に新規レイヤーを作成、［オーバーレイ］モードにし、［柔らか］で、明るい色を乗せます。

明るい色
R =232
G =226
B =205

ツール：［柔らか］





レイヤー名：明るさ／［オーバーレイ］

05 乗算で影を塗る

［乗算］モードのレイヤーを作成し、「まとめ」フォルダーにクリッピング、［06r］で影を入れます。

影
R =99
G =84
B =167

ツール：［06r］



レイヤー名：影／［乗算］／不透明度 80%

06 光を加える

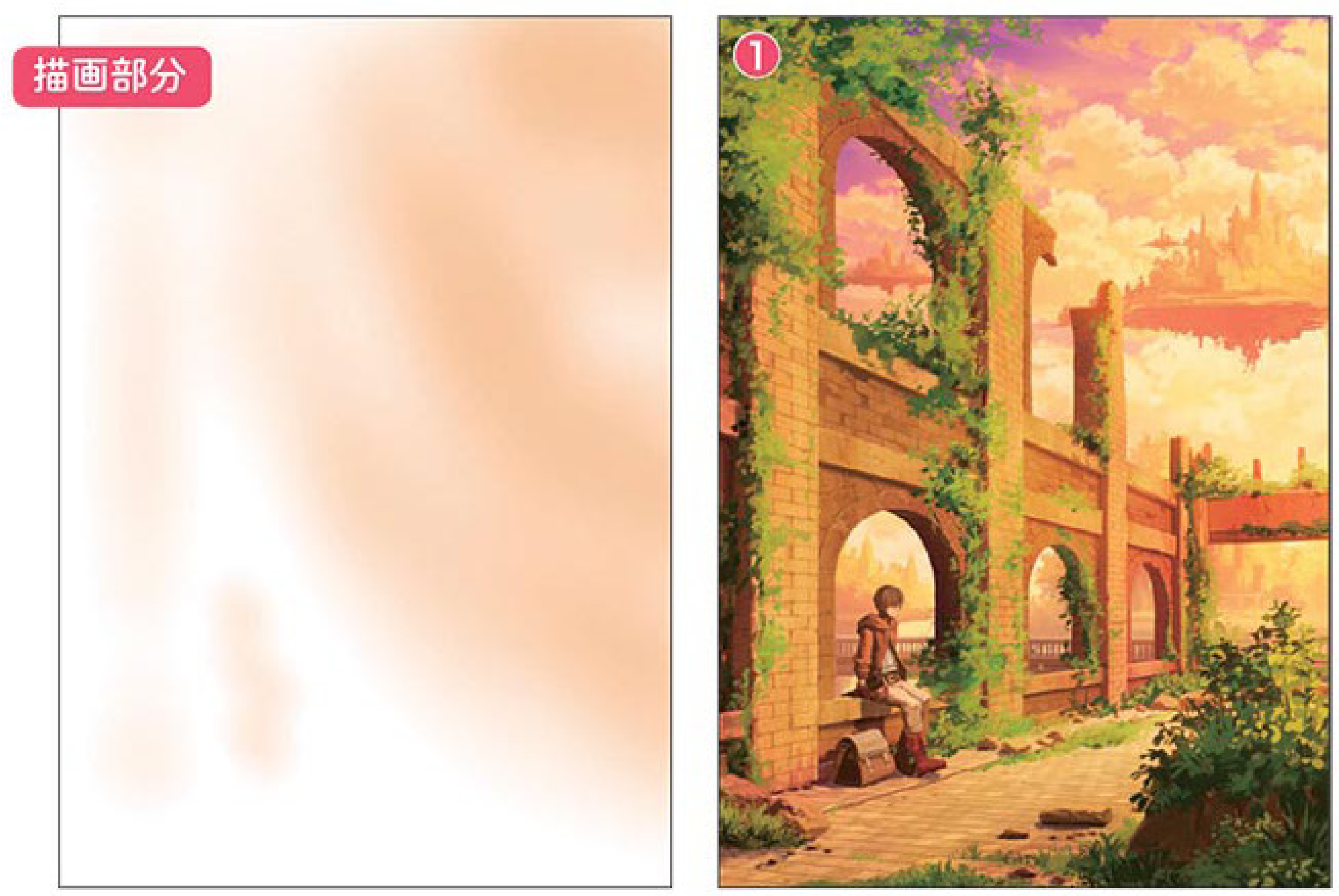
❶［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成。ふわっとした光を入れるイメージで［柔らか］を使ってオレンジを加えます。光の強さはレイヤー不透明度で調整します。

❷さらに上に［加算］モードのレイヤーを作り、いっそう光を加えるイメージで［柔らか］を使って彩度の高いオレンジを重ねます。

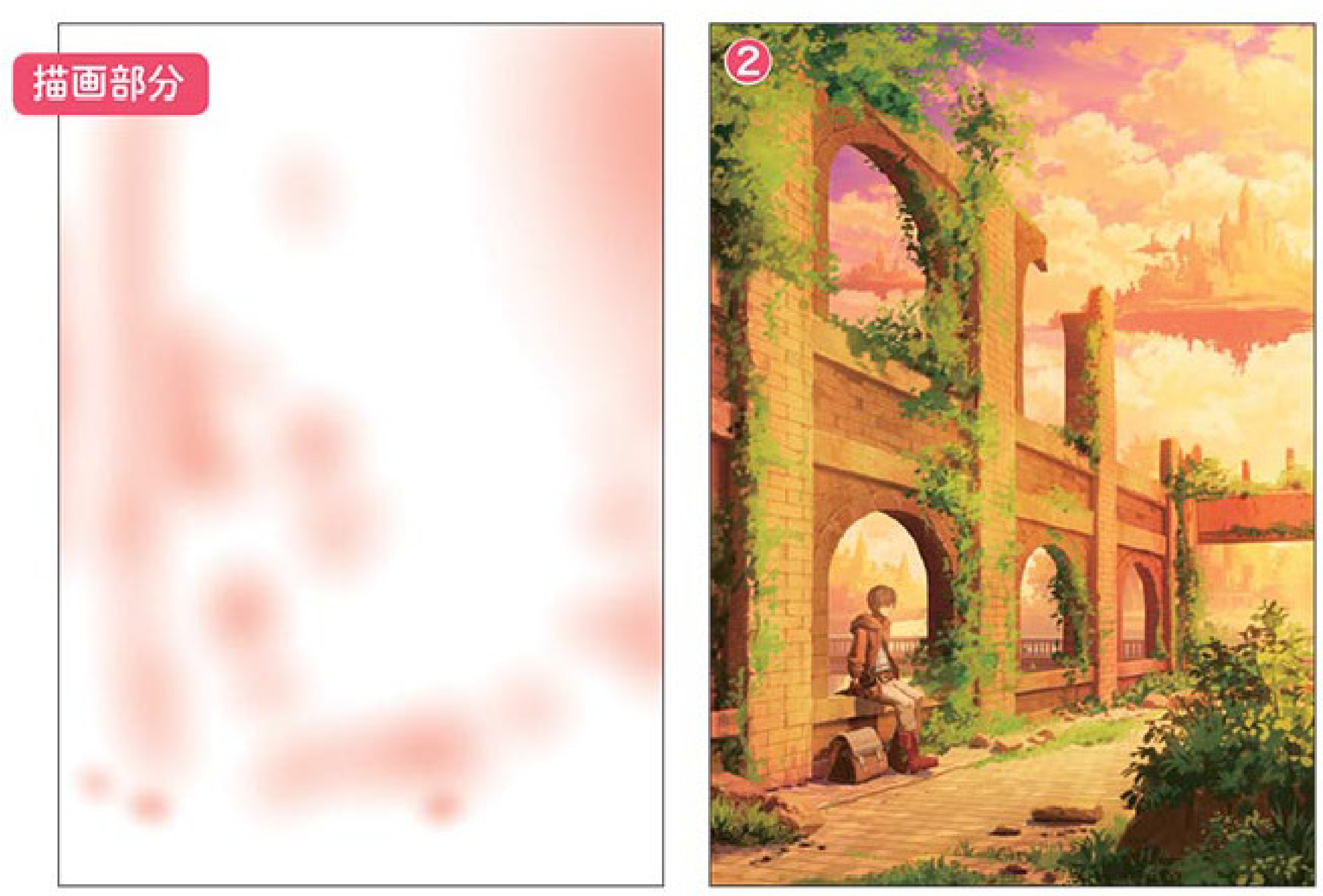
❶オレンジ
R =253
G =199
B =145

❷オレンジ
R =255
G =85
B =34

ツール：［柔らか］



レイヤー名：レイヤー３／［オーバーレイ］／不透明度 80%



レイヤー名：レイヤー４／［加算］

07 テクスチャを加える

作っておいた自作のテクスチャを貼り付け、全体に質感を加えます。合成モードは［オーバーレイ］に、テクスチャの強さはレイヤー不透明度で調整します。





貼り付けた自作のテクスチャ。テクスチャはいくつか作って保存しておくと便利です。作り方は→P.46参照。

レイヤー名：テクスチャ／［オーバーレイ］／不透明度70%



08 紫を加える

色のグラデーションを作るため、［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、［柔らか］で紫色を加えます。

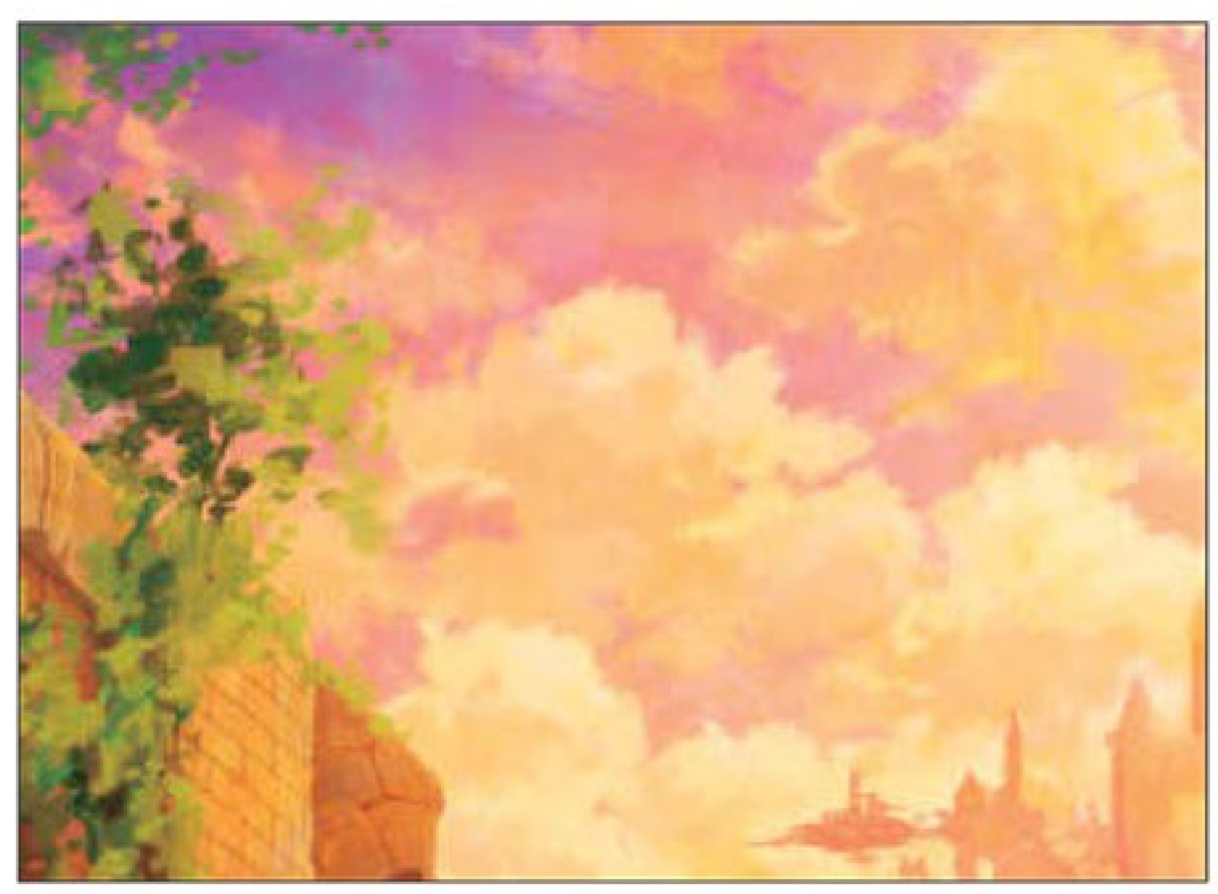


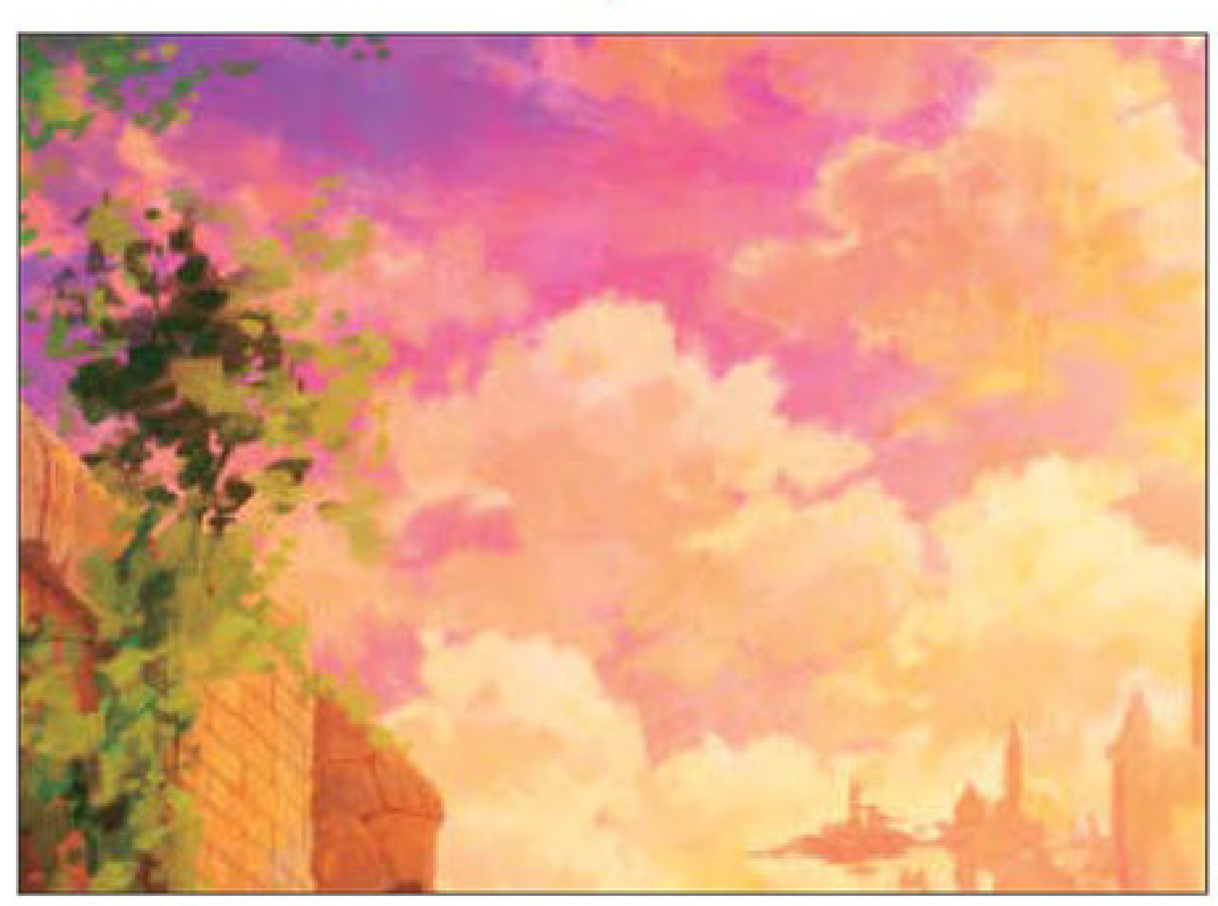
紫
R =91
G =55
B =144

ツール：［柔らか］









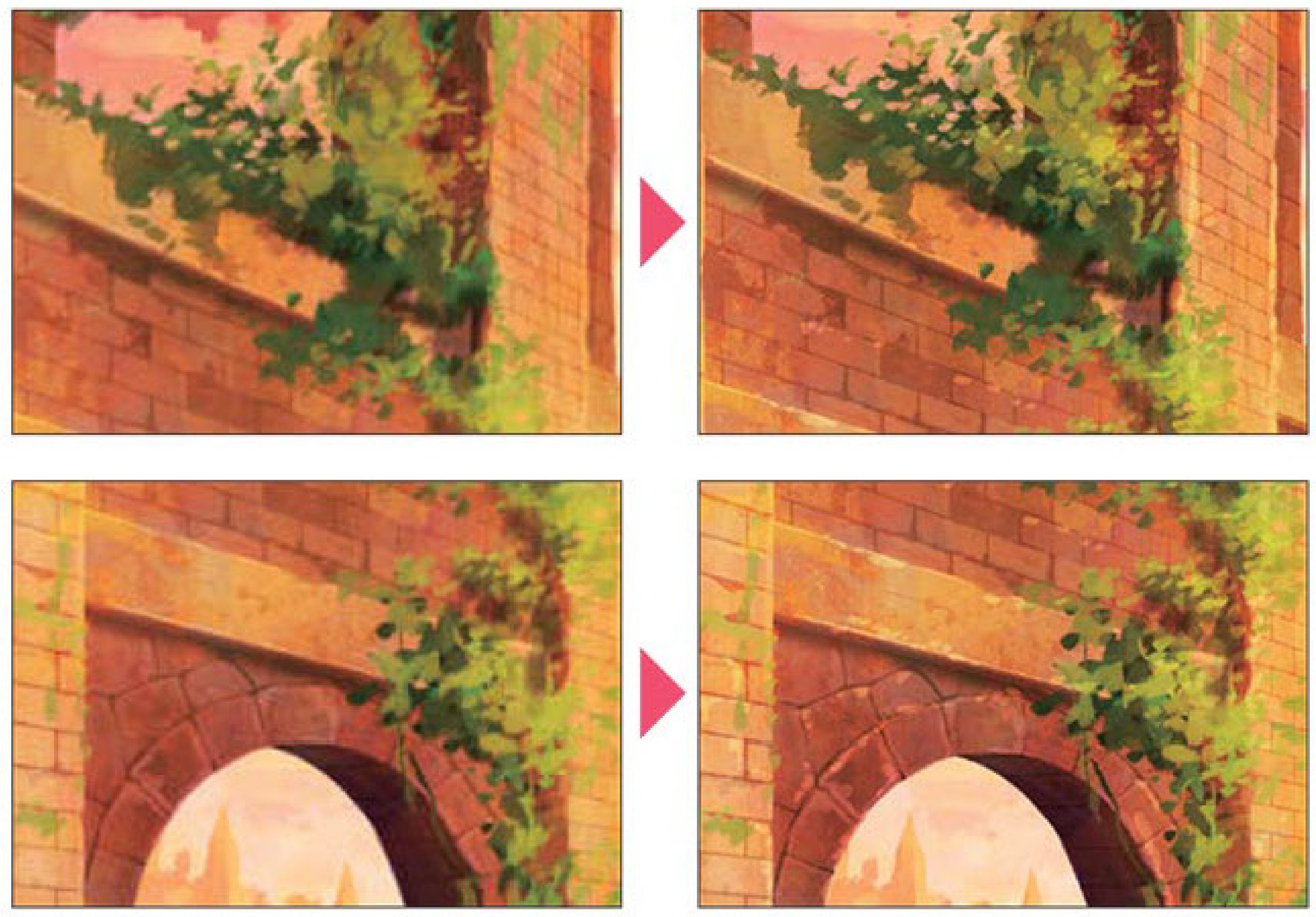
レイヤー名：レイヤー5／［オーバーレイ］／不透明度80%

09 ハイライトを入れる

ハイライトを入れます。[オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し、明るい黄色で建物の角や葉に点を打つように描きこみます。

明るい黄
R =255
G =243
B =205

ツール：[12r]



レイヤー名：レイヤー6／[オーバーレイ]／不透明度 50%

10 色の最終調整

最後に色を調整して完成です。

❶ [レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー] → [色相･彩度･明度] を選び、[彩度] を－10に下げます。

❷ [レイヤー] → [新規色調補正レイヤー] → [明るさ・コントラスト] を選び、[明るさ] を－5、[コントラスト] を6上げます。

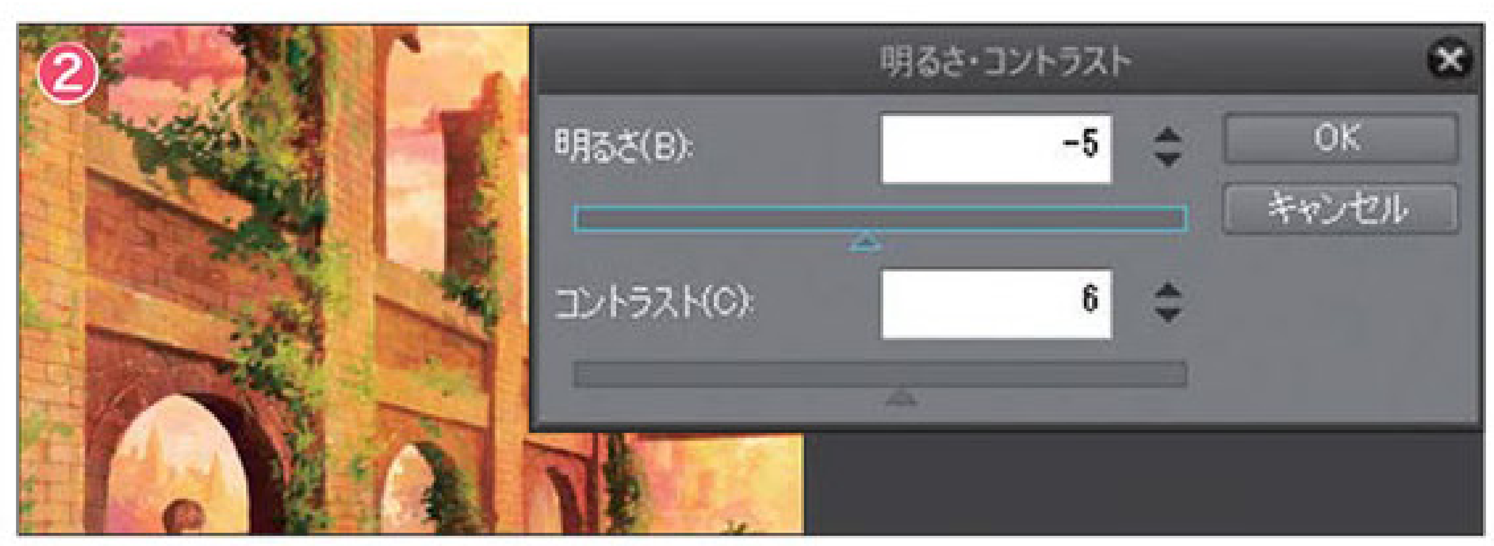
❸ [オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し、[柔らか] でオレンジ色を加え、完成です。

オレンジ
R =255
G =161
B =84

ツール：[柔らか]



レイヤー名：色相・彩度・明度 1



レイヤー名：明るさ・コントラスト 1



レイヤー名：レイヤー7／[オーバーレイ]／不透明度 70%

ワンポイントテクニック

レンガの素材を作る

イラストの壁や床に使ったレンガ素材の作成方法を解説していきます。

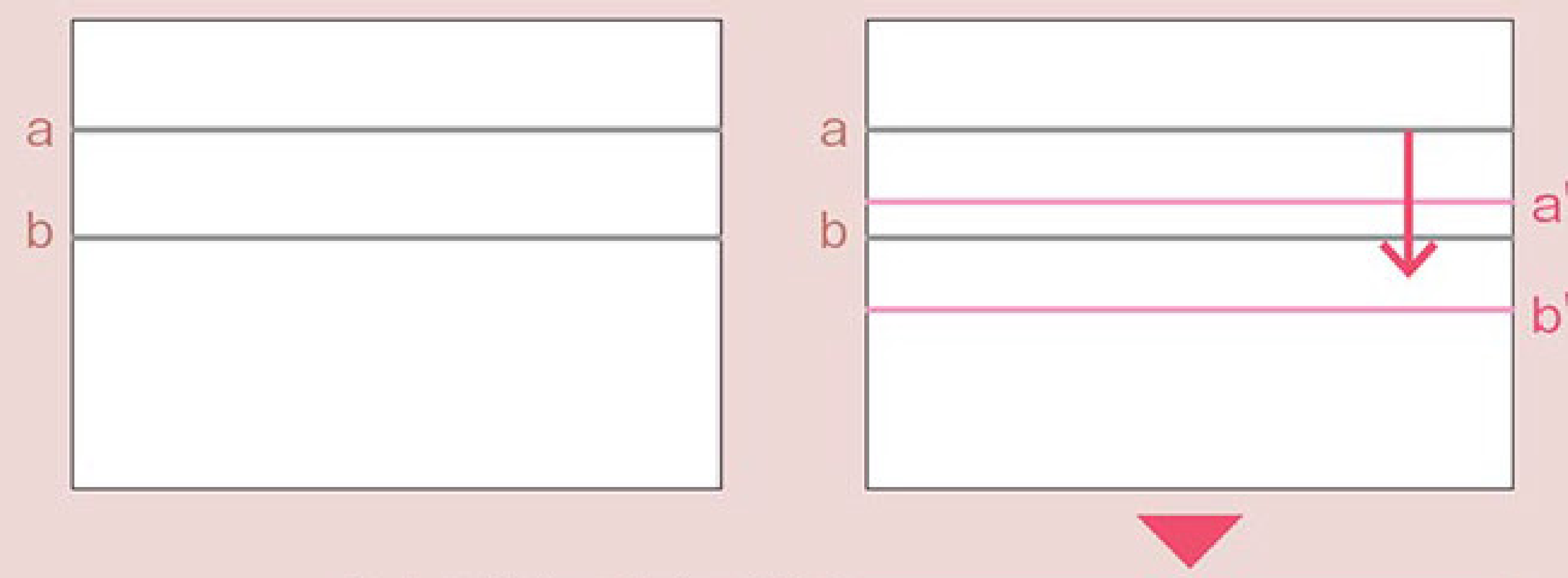
1 レンガを描く

[図形] ツール→ [直線] を使って、横線を２本引きます。Shiftキーを押しながら横方向にドラッグすることで水平の線を引くことができます。ラスターレイヤーでも作成できますが、ベクターレイヤーで作業すると、後の 4 「線を消してレンガ状にしていく」の作業がしやすくなります。

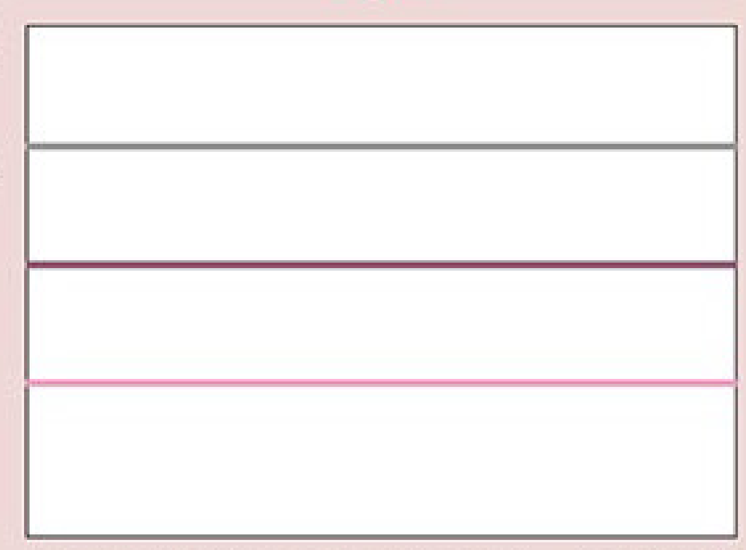


2 等間隔の線を引く

レイヤーをコピーし、貼り付けます（同じ場所に貼り付けられます）。コピーした線を下にずらします。
ずらした線の上の線（a'）が、もとの線の下の線（b）にかかる位置まで下げ、統合します。
この作業を繰り返し、等間隔の横線を作ります。



２本の線をコピーして貼り付け、下に移動します。コピー元のbの線にコピーしたa' の線を重ねます。



※図では解説のためにコピーした線を赤く表しています。

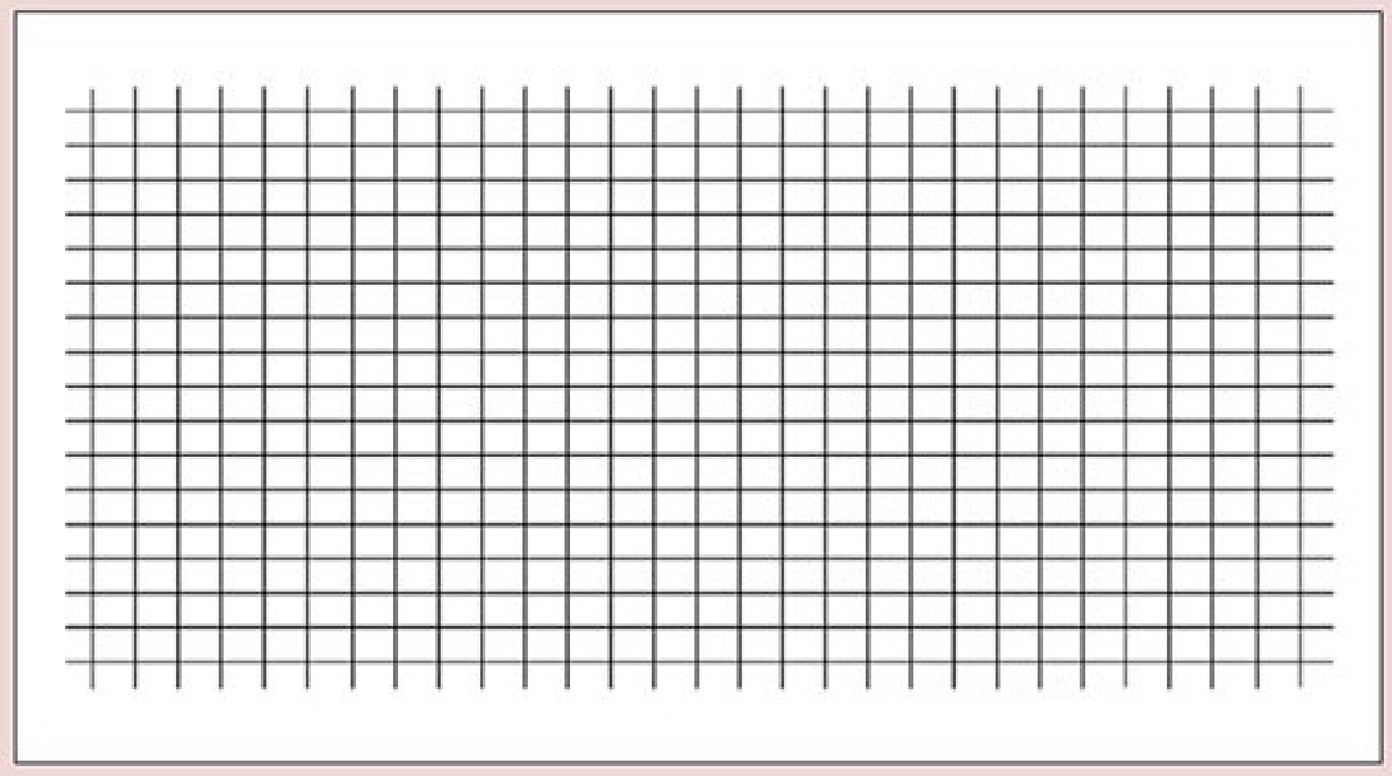
POINT!

CLIP STUDIO PAINTでは［表示］メニューから［グリッド］や［ルーラー］を表示して、それらを基準に等間隔の直線を引く方法もあります。



3 縦の線を引く

横線を描いたレイヤーを複製し、[拡大・縮小・回転] (Ctrl＋T) で回転して縦線を作ります。



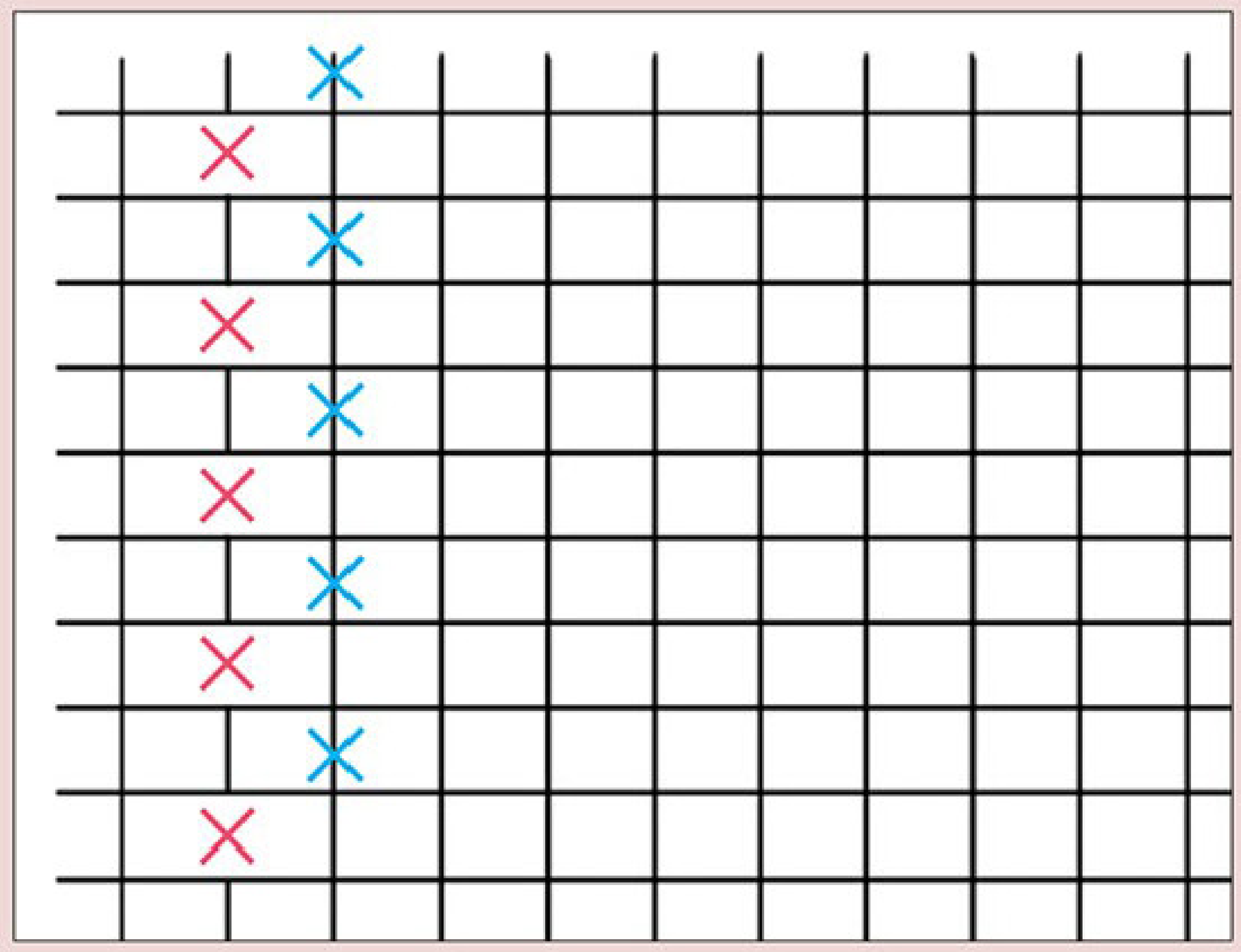
4 線を消してレンガ状にしていく

縦線を部分的に消し、レンガの形を作っていきます。ベクターレイヤーで描画している場合は、[消しゴム] ツール→ [ベクター用] ([ベクター消去] の設定を [交点まで] にする) を使うと、消す作業が楽になります。

❶まず、縦１列を１段飛ばしで消します。

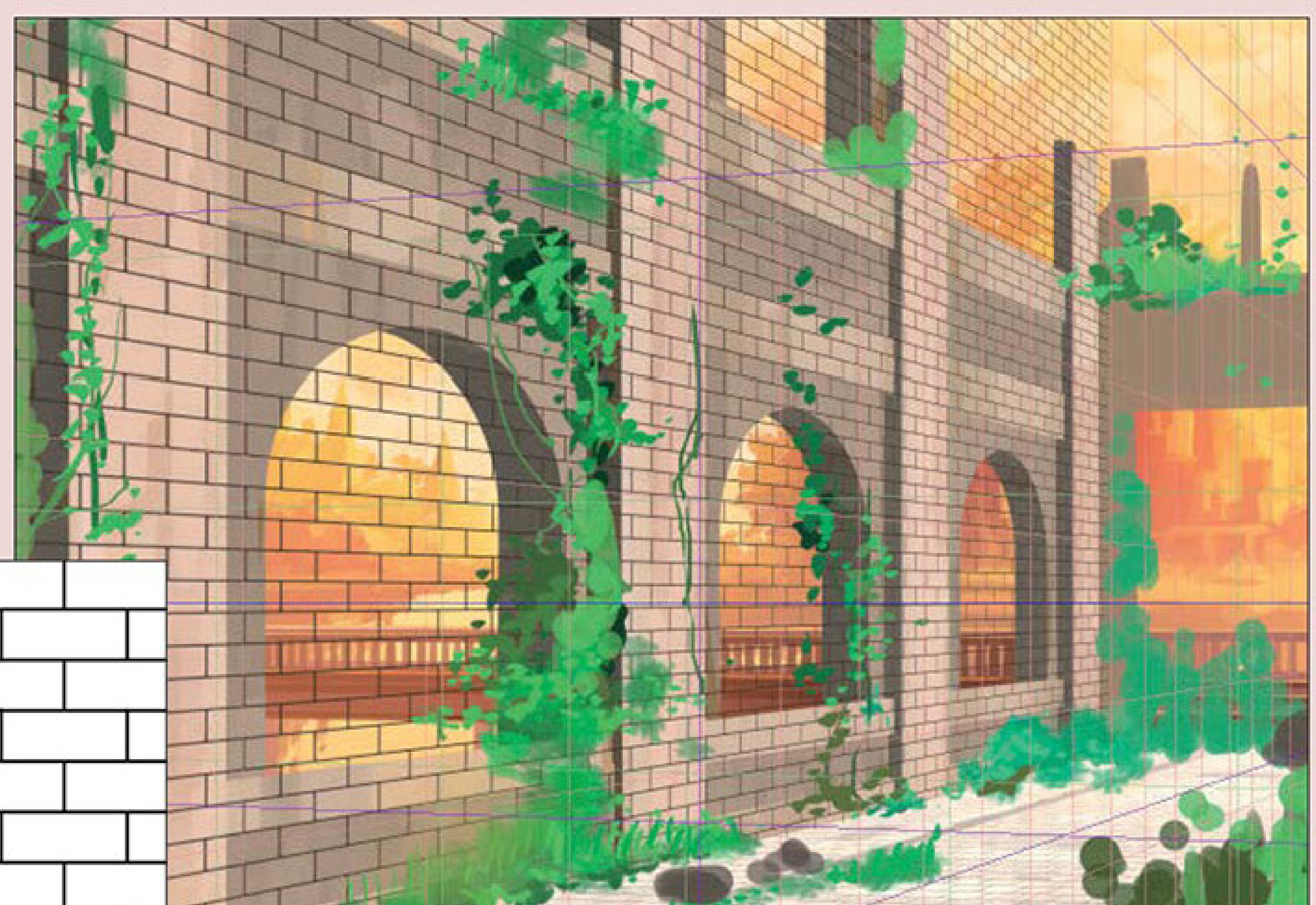
❷次に、隣の縦一列を、工程❶で消した段と１段ずらし消します。

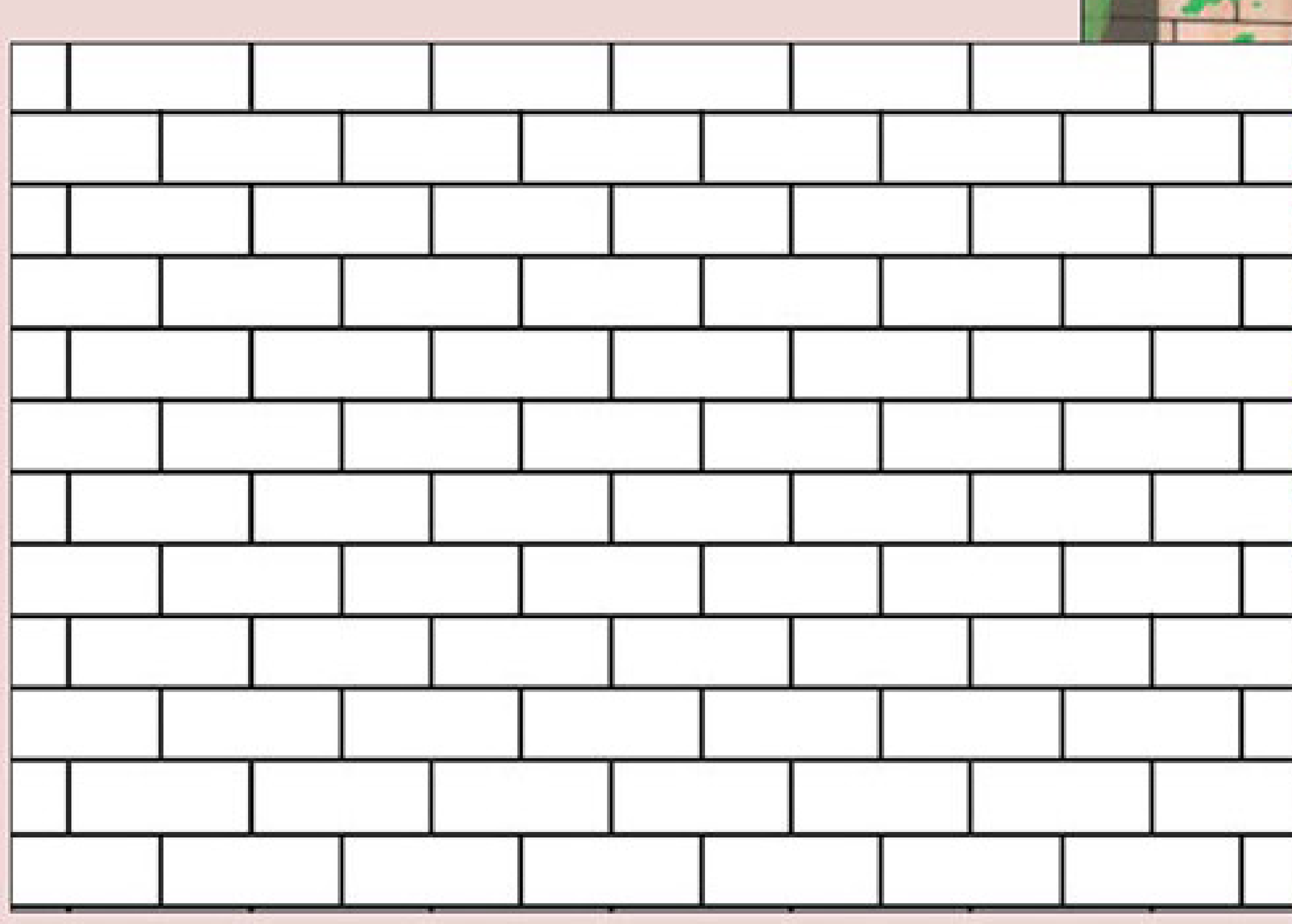
❸工程❶～❷を繰り返します。



5 レンガの素材の完成

レンガの素材ができました。横線と縦線のレイヤーは結合します。壁の面に合わせて [拡大・縮小・回転] (Ctrl+T) や [自由変形] (Ctrl+Shift+T) で変形させて使います。





カスタム素材データはダウンロード可能です。（P.7 参照）

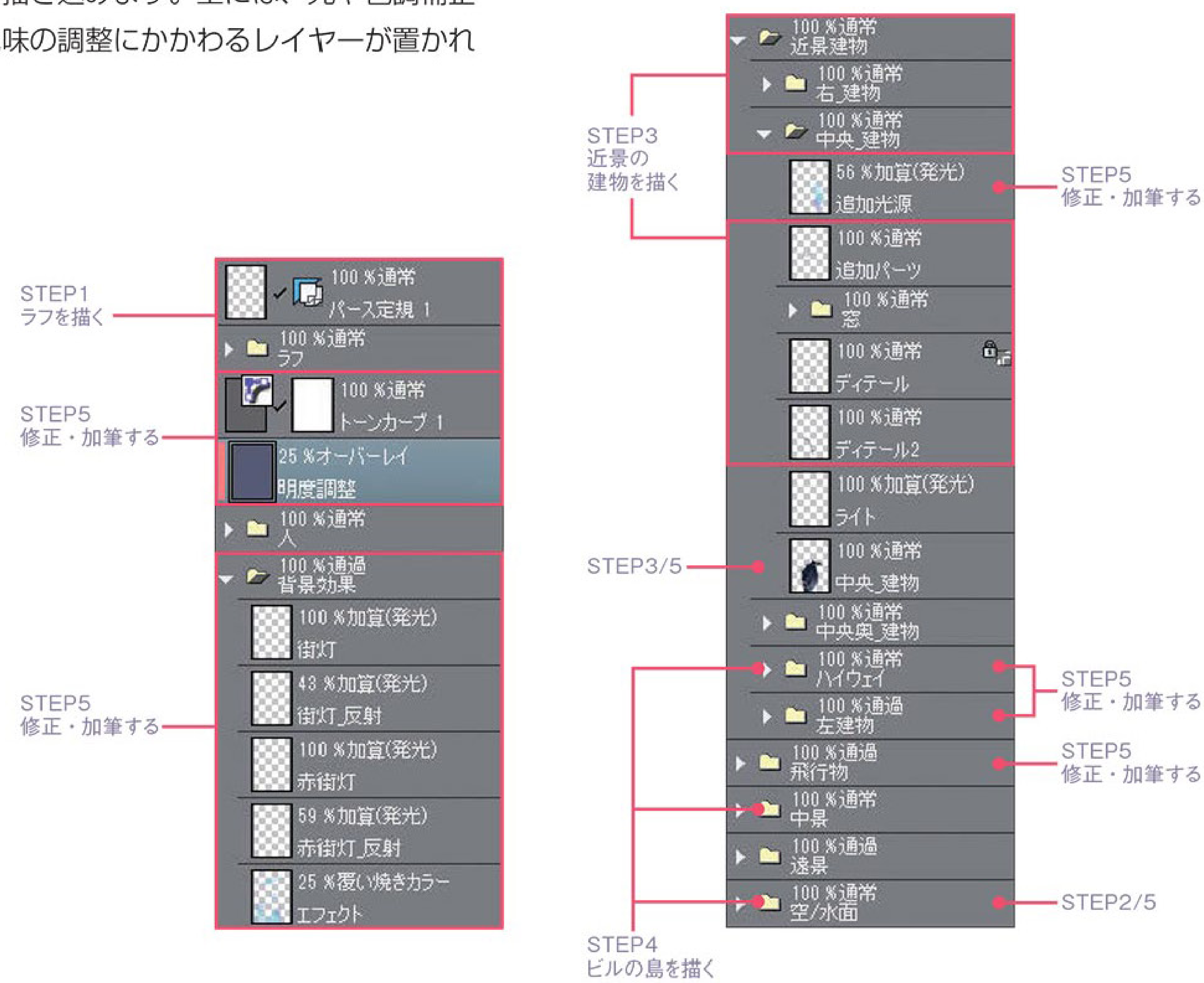


05 夜の未来都市を描く

街灯やビルの窓から漏れる光、赤い誘導灯などが夜の闇を照らした、未来都市のイラストです。
空を覆うように大きく描かれた月やサーチライトを放つ乗り物が作品のフィクション性を高めています。

主要レイヤー構成

基本の塗りは、パーツごとに分けた下塗りレイヤーの上に描き込みます。上には、光や色調補正といった色味の調整にかかわるレイヤーが置かれています。



Profile



電鬼

このイラストでは、高低差や奥行きを見せることで、パース定規を生かせる構図にしました。

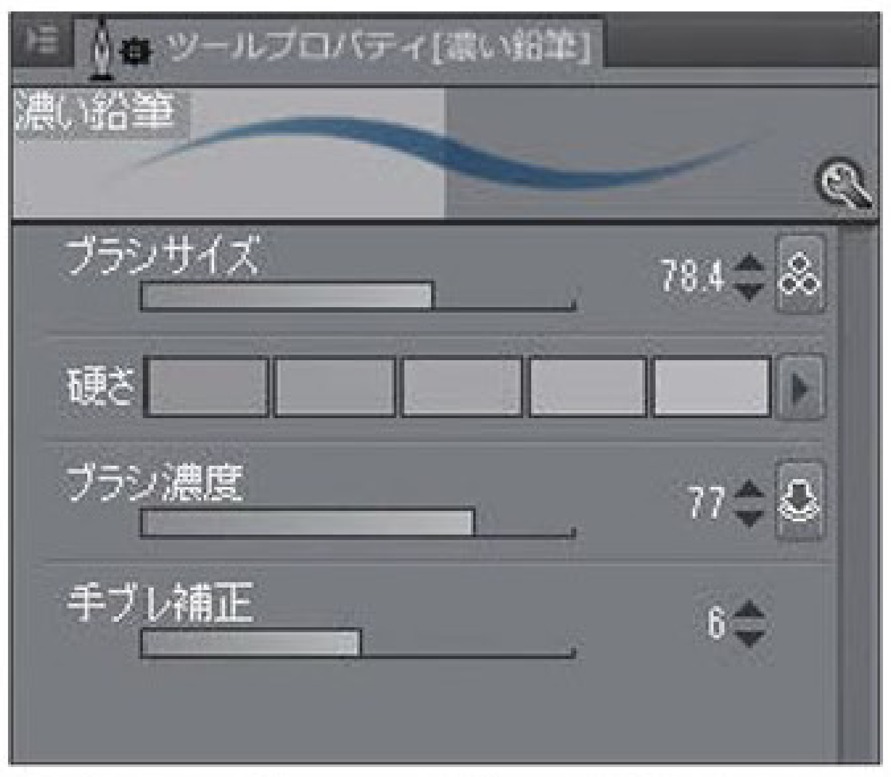
HP	http://fusionfactory.fc2web.com/
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=10772
Twitter	@denki09
作業環境	**OS**：Windows 7 **タブレット**：Wacom Intuos4

設定

ブラシ・キャンバス設定

今回のイラストでは［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］をメインに、［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］や［エアブラシ］ツール→［柔らか］など、すべて初期ツールを使い分けて塗りました。

❶濃い鉛筆



建物などの塗りには［濃い鉛筆］を使いました。最も多用したブラシです。

❷柔らか



合成モードを設定したレイヤーに描画して色味を変えるときなど、グラデーションを塗るときに使います。

❸不透明水彩



濃淡のある塗りや、すでに塗った色となじませながら描画したいときに使います。

❹油彩平筆



［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］は濃淡のない塗りができます。主に下塗りに使いました。

❺長方形

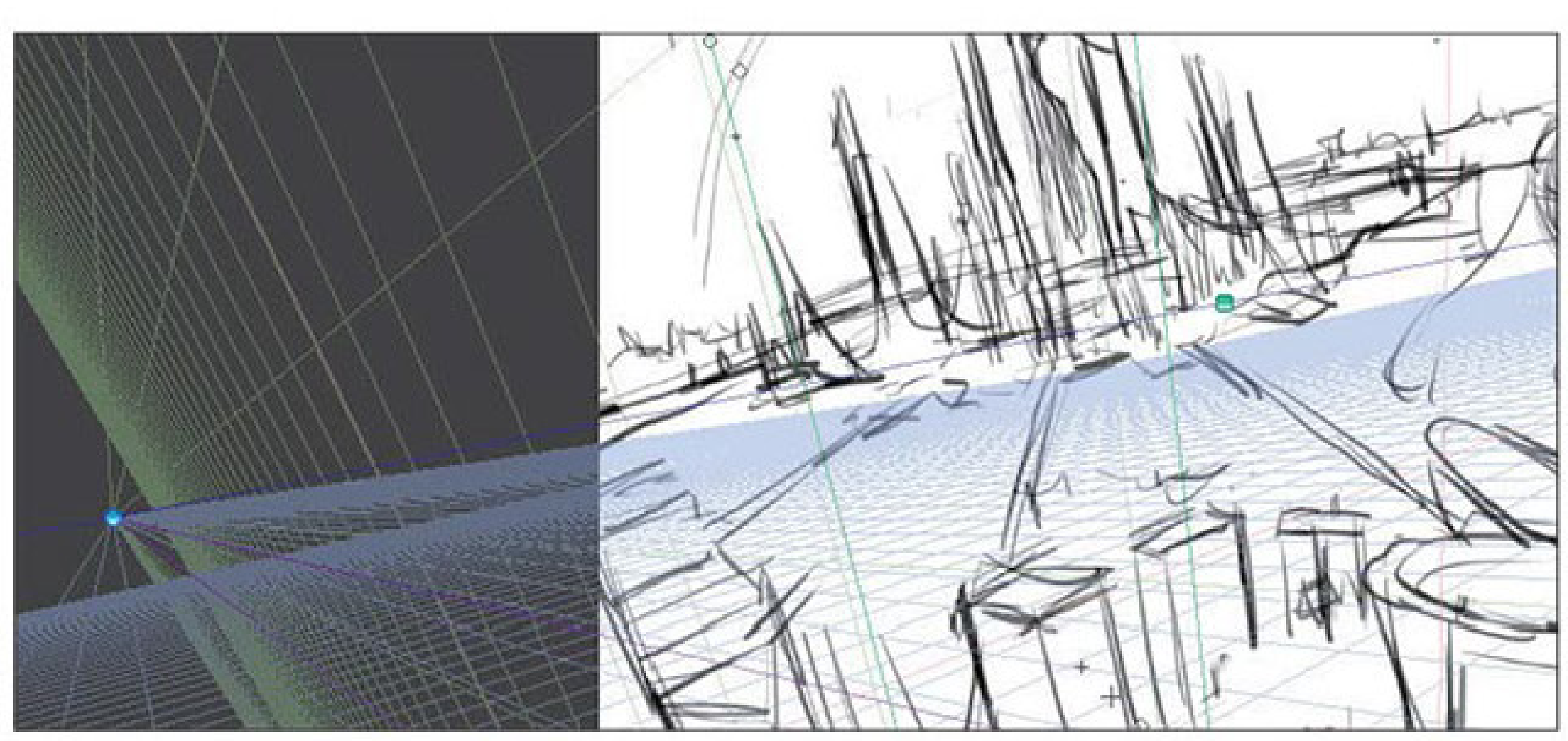


［図形］ツール→［長方形］で図形を描き、建物の形に合わせて変形することで、窓や壁の模様にしています。

▶ キャンバスサイズ：幅 257mm× 高さ 364mm
▶ 解像度：350dpi

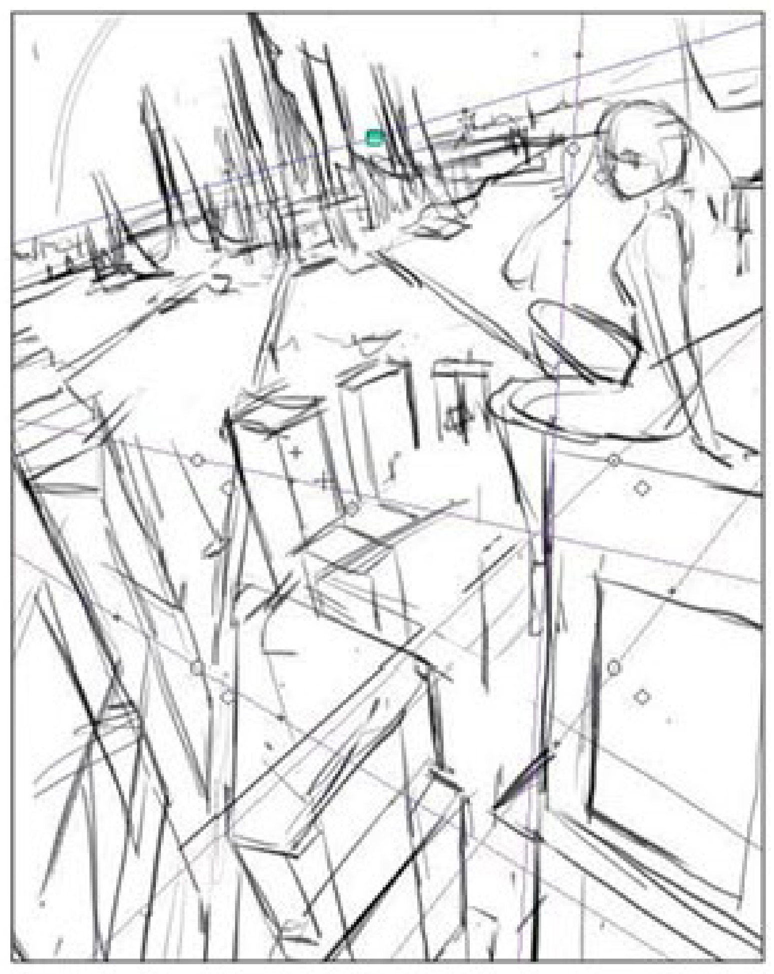
パース定規

上から見下ろす俯瞰のアングルで、都市の景観がよく見えるような構図になっています。俯瞰の構図なので、パース定規は、［3点透視］に設定しています。



ラフを描く

イラストのイメージ・構図を決めるために線画のラフを描きます。



レイヤー構成



01 ラフを描く

建物の大きさや入れ方を考えながら構図を検討し、ラフを描画します。描画色は黒、ツールは［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］を使いました。

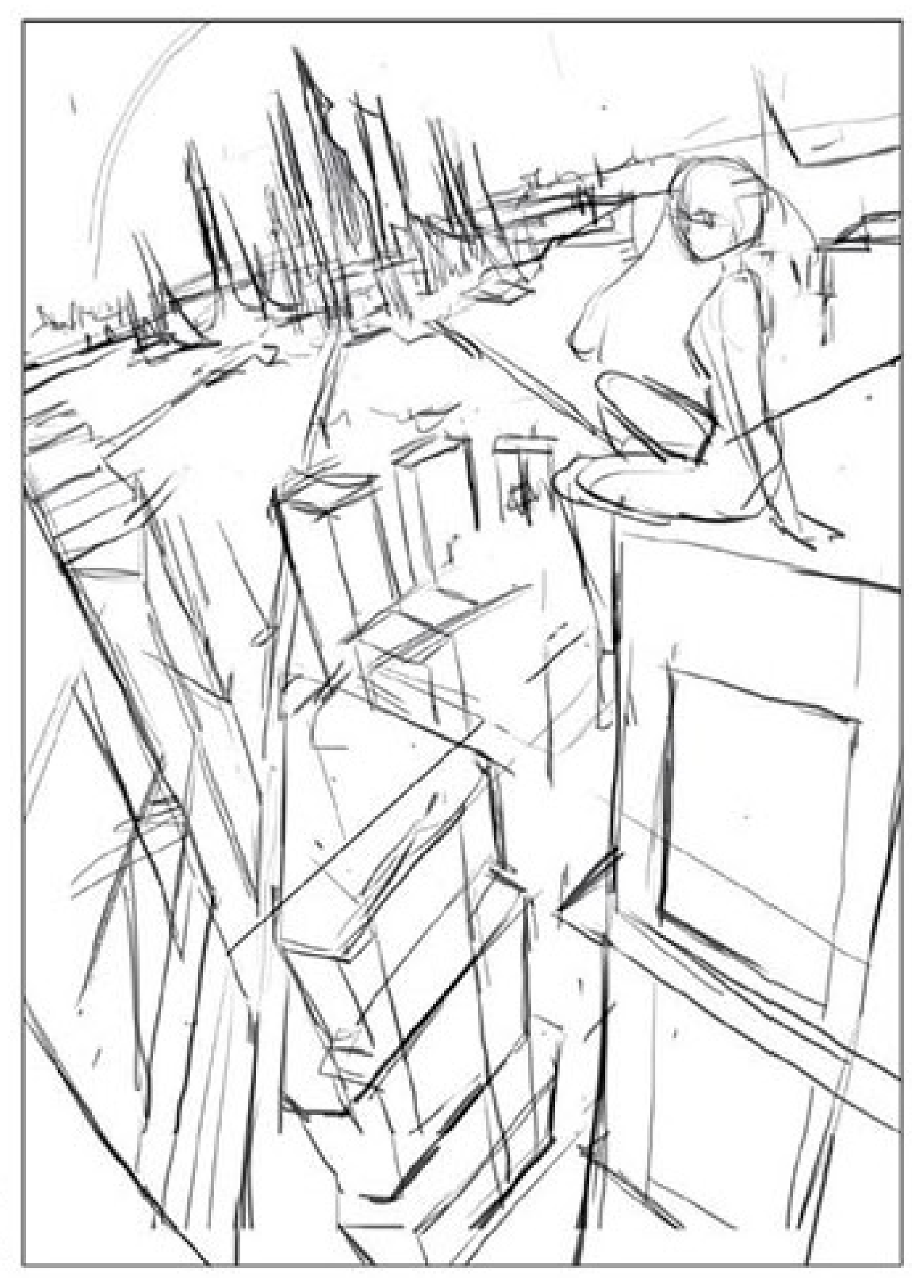


黒
R =0
G =0
B =0

ツール：［油彩平筆］



人物のポーズや位置などを修正しやすくするため、人物と背景はレイヤーを分けています。



レイヤー名：ラフ_人
レイヤー名：ラフ_背景

02 パース定規を作成する

［レイヤー］メニュー→［定規・コマ枠］→［パース定規の作成］を選択してパース定規を作成します。［タイプ］は［3点透視］にします。

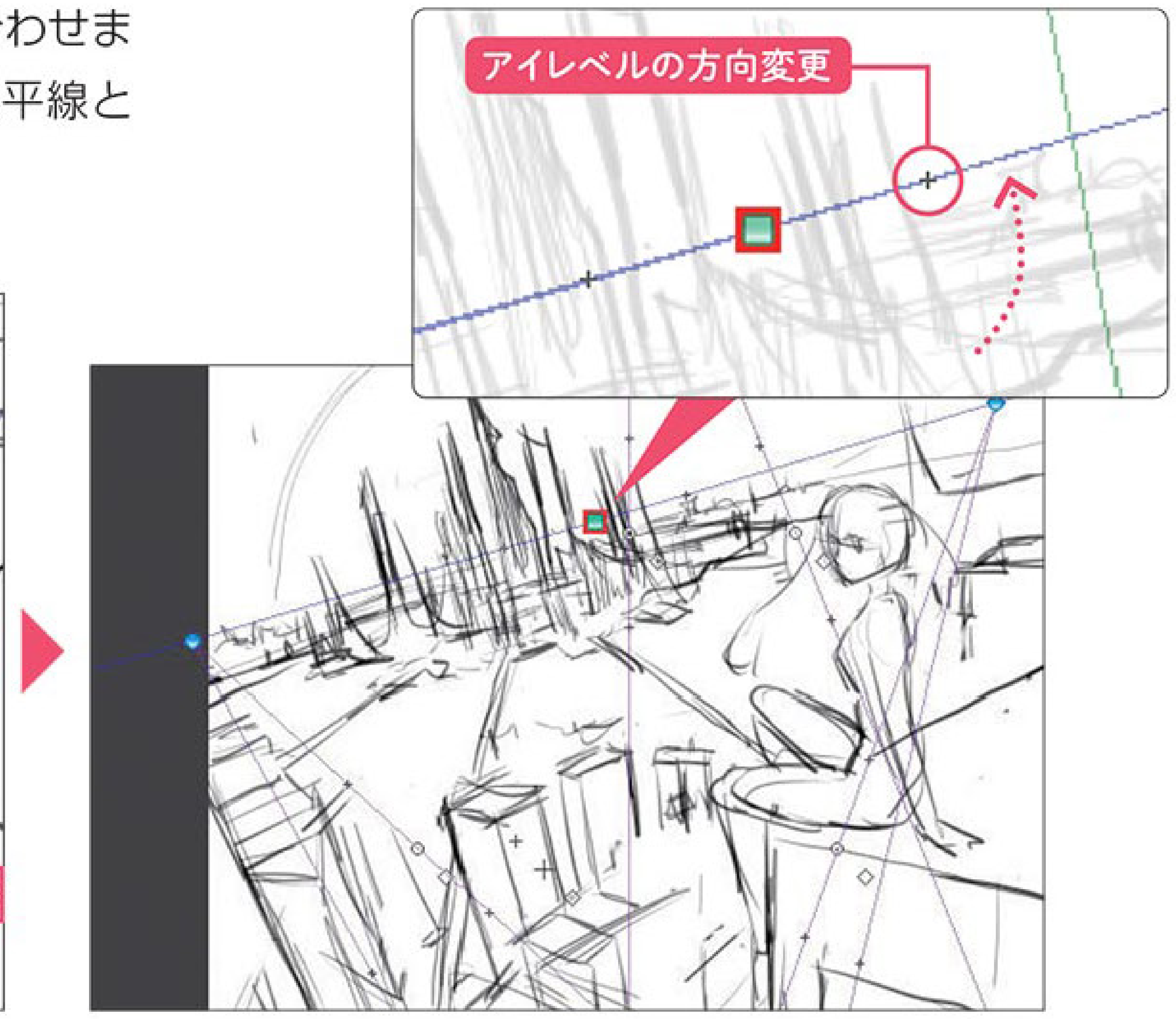


レイヤー名：パース定規 1

03 アイレベルの角度を変える

パース定規のアイレベルの角度を、ラフの絵に合わせます。［アイレベルの方向変更］をドラッグして地平線と同じ角度に調整します。



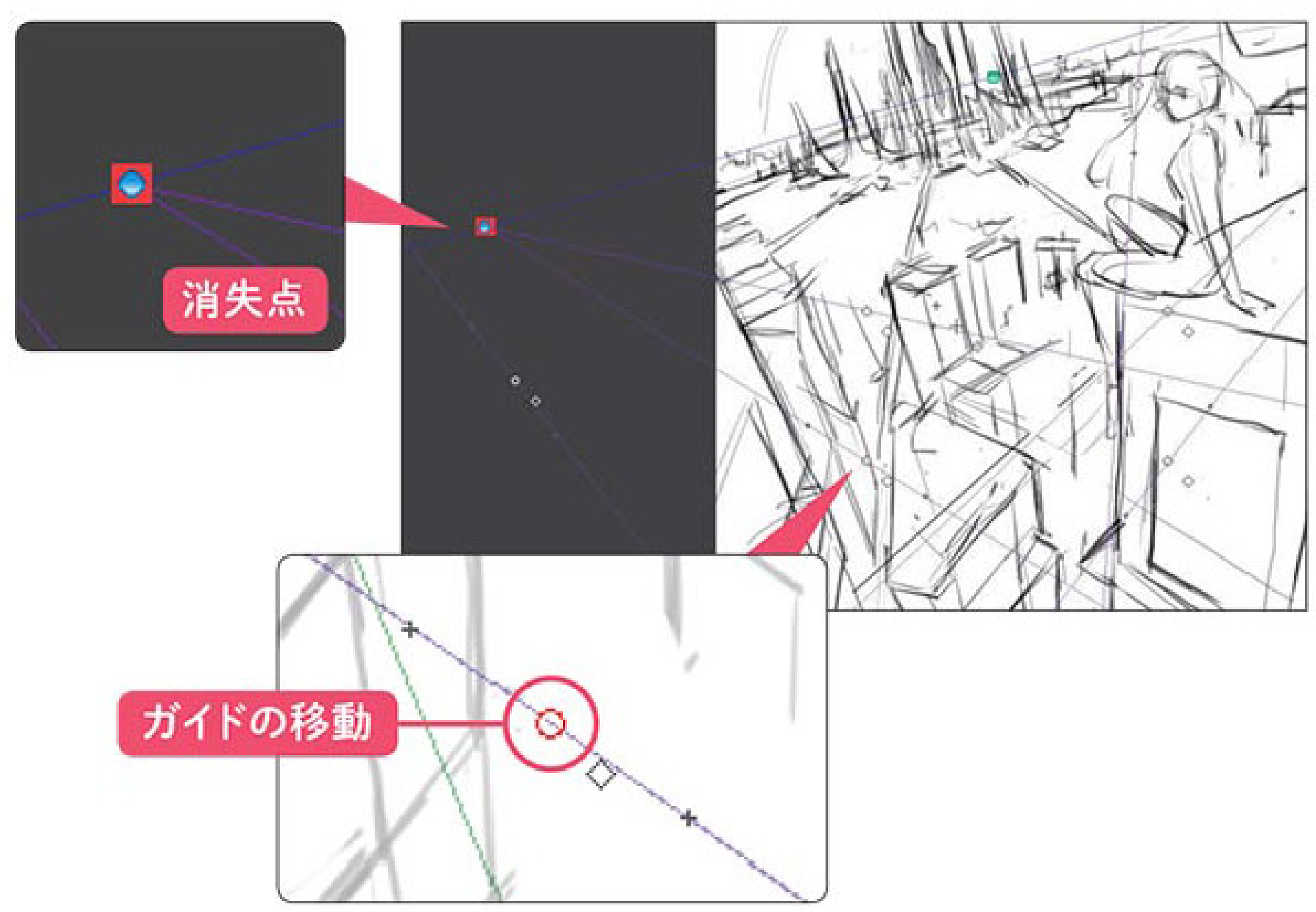


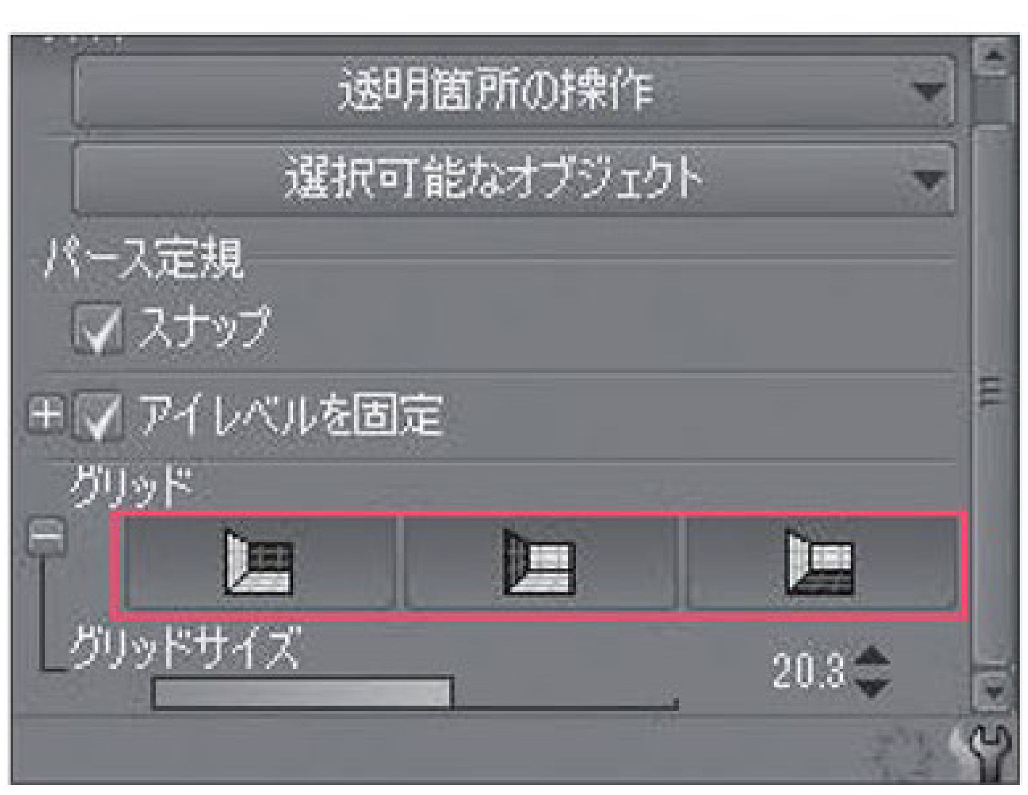
レイヤー名：パース定規1

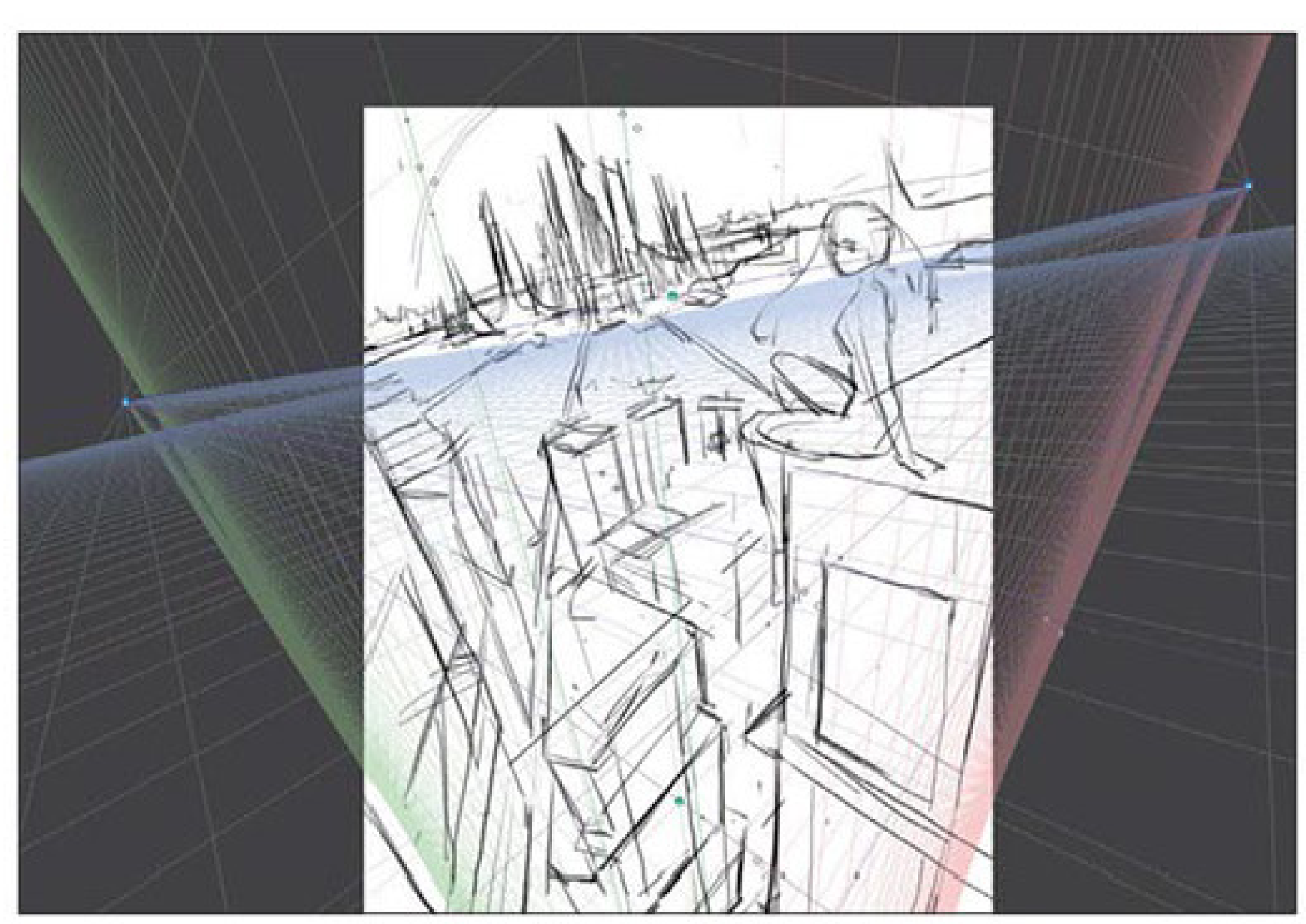
04 消失点の位置を決める

ラフを参考に、パース定規の消失点を設定します。ガイド線を［ガイドの移動］で動かして建物の線に合わせるなどして消失点の位置を決めます。ラフの線は大まかなものなので、ラフにガイド線をぴったり合わせる必要はありません。だいたいのところで大丈夫です。

また［ツールプロパティ］パレットでグリッドを表示すると、パースのイメージがつきやすくなるため建物の窓や細部が描きやすくなります。







レイヤー名：パース定規1

下塗りする

塗りのベースになるカラーラフを描きます。モチーフごとに描きたい部分はレイヤーを分けます。

01 下地を作る

新規レイヤーを作成し、［レイヤー］パレットの最も下に配置します。［塗りつぶし］ツール→［編集レイヤーのみ参照］で全面をベタ塗りします。

下地
R =54
G =69
B =92

ツール：［編集レイヤーのみ参照］



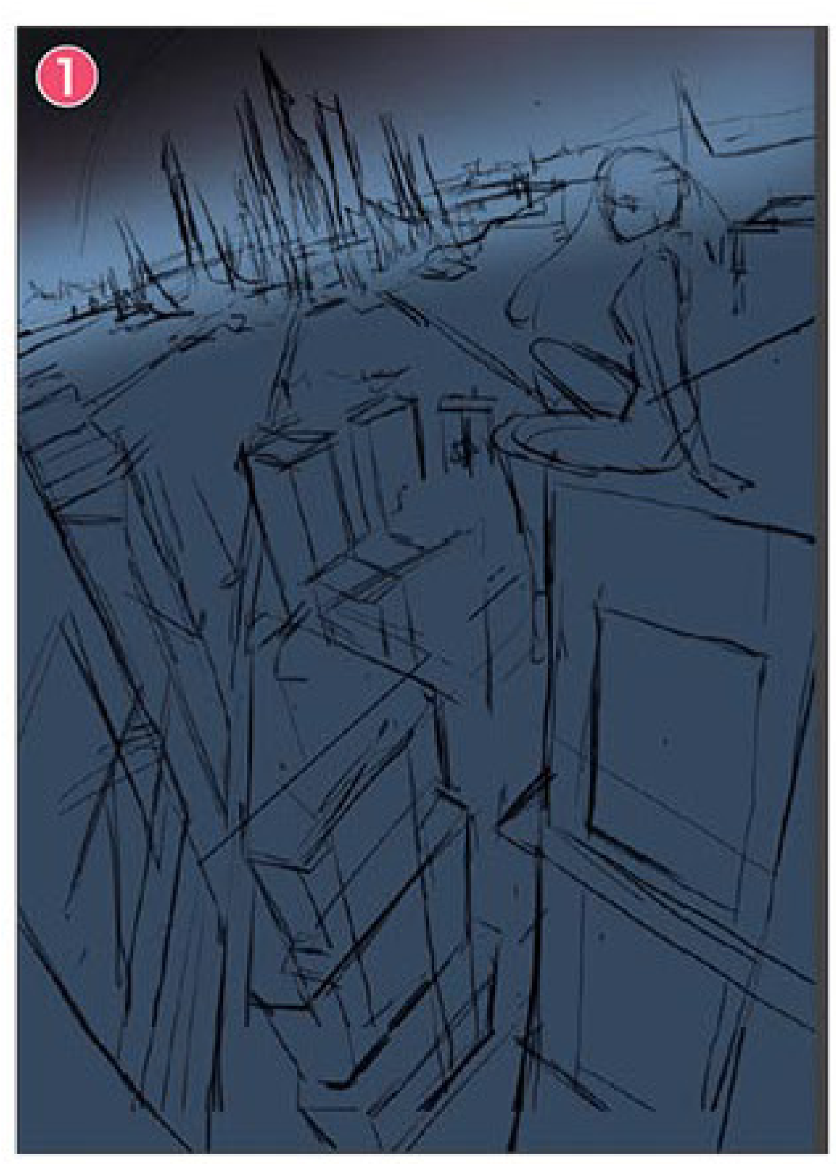


レイヤー名：下塗り＿背景

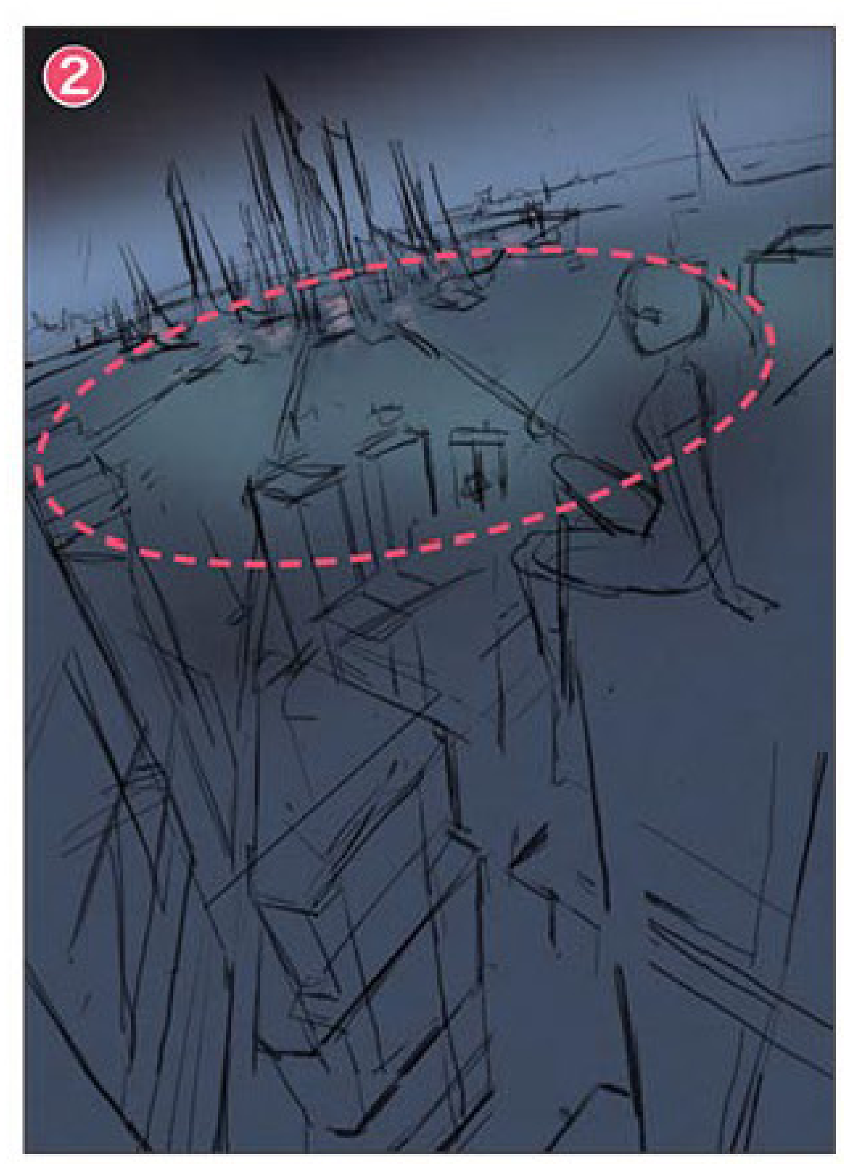
02 グラデーションを入れる

❶工程01で作成したレイヤーで、［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使い、遠景の辺りにグラデーションを入れます。レイヤー名は「空／水面」に変更しました。

❷遠くのビルの島の手前は海面になります。この辺りには青緑のグラデーションを加えます。



レイヤー名：空／水面



レイヤー名：空／水面

❶グラデーション1
R =9
G =22
B =42

❶グラデーション2
R =118
G =143
B =181

❷グラデーション3
R =116
G =168
B =174

ツール：［柔らか］

03 建物の下塗りをする

❶新規レイヤー「下塗り建物」を作成し、建物をざっくりと塗ります。[筆] ツール→ [厚塗り] → [油彩平筆] で形をとり、光のイメージを [筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] で大まかに塗ります。光源は街灯などの街の明かりになるので、下のほうを明るくします。

❷さらに建物に加筆します。[不透明水彩] を使い、下地の色と混ぜてグラデーションを作りながら塗ります。またパース定規を参考にしながら、光のラインなどを入れます。

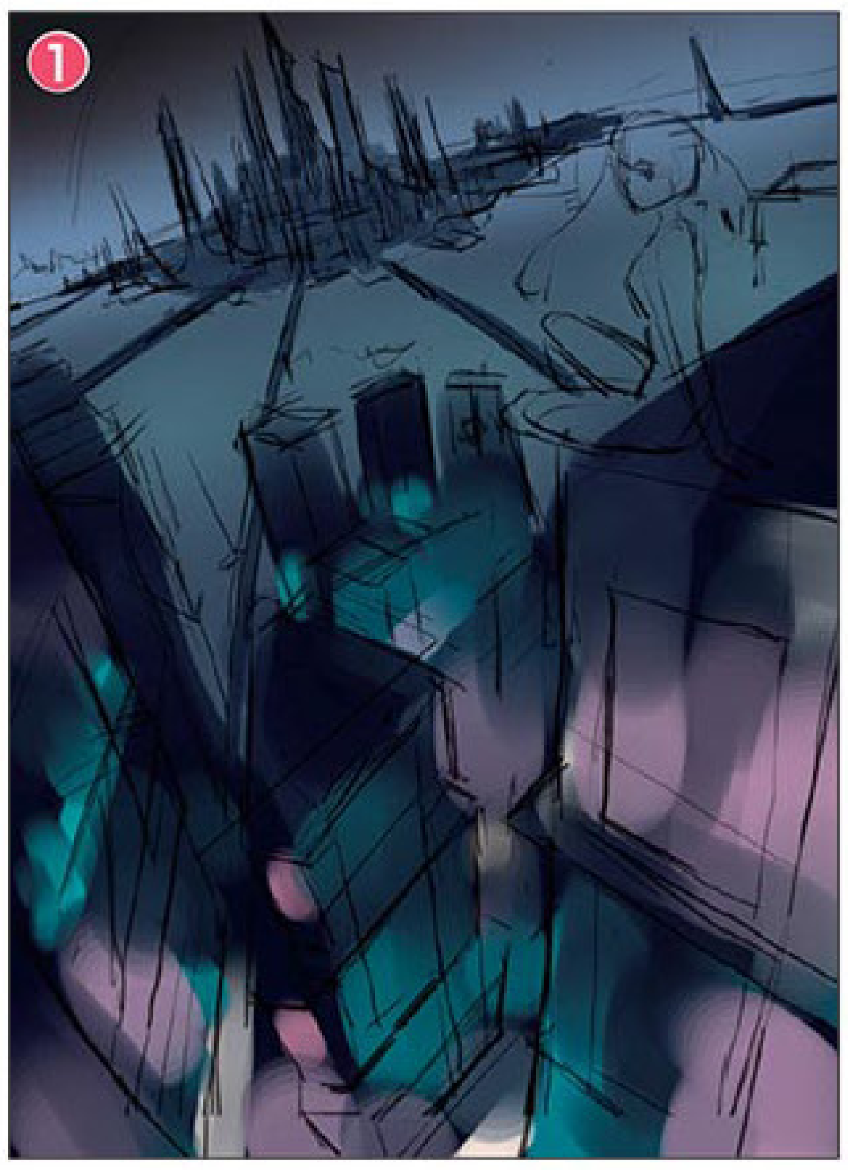
❶建物1
R =15
G =29
B =49

❷建物2
R =168
G =159
B =162

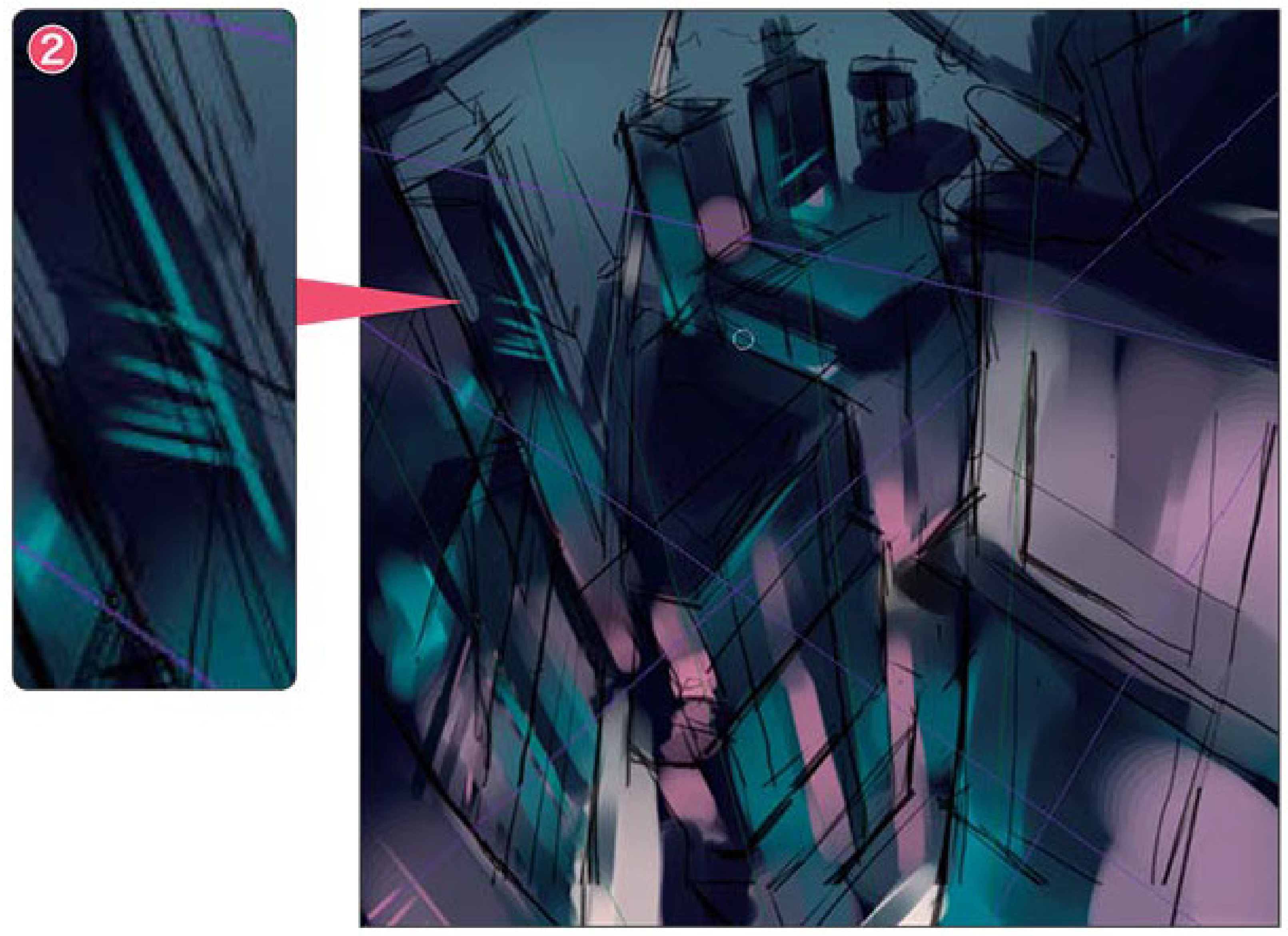
❶❷光1
R =40
G =157
B =167

❶❷光2
R =177
G =116
B =148

ツール：❶ [油彩平筆] ／❶❷ [不透明水彩]



レイヤー名：下塗り建物



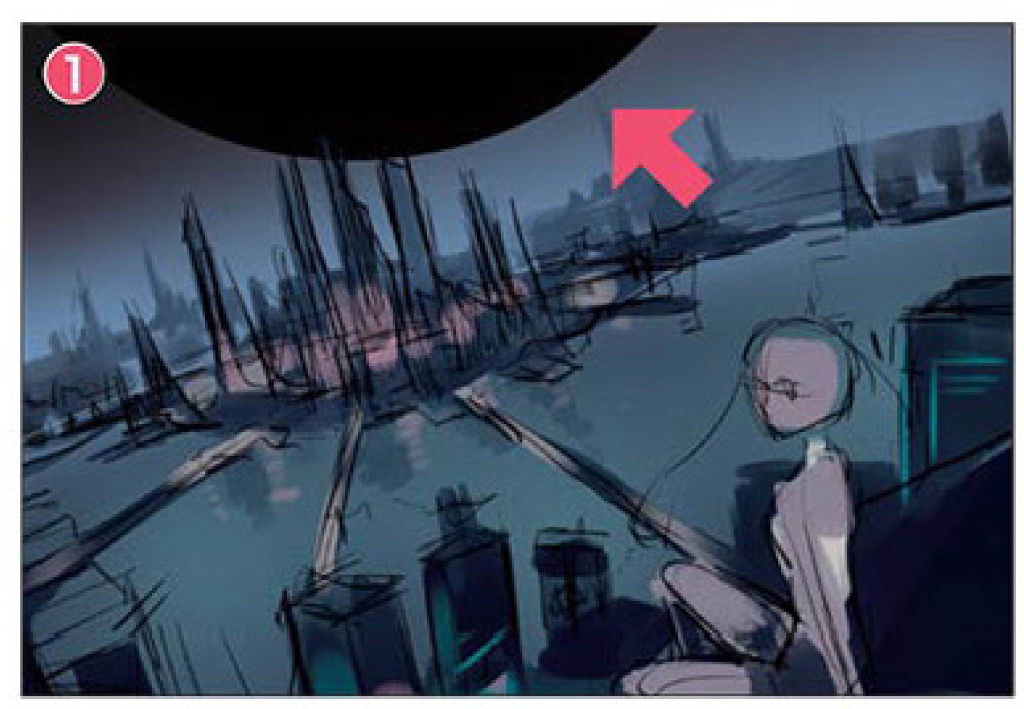
レイヤー名：下塗り建物

04 上空の星を描く

❶新規レイヤー「惑星」を作成し、上空に見える星を描画します。[図形] ツール→ [楕円] で円を描画します。[楕円] は [ツールプロパティ] パレットで [線・塗り] の設定を [塗りを作成] にするとベタ塗りすることができます。

❷「惑星」レイヤーの [透明ピクセルをロック] をオンにして [エアブラシ] ツール→ [柔らか] で描画してグラデーションを加えます。描画色はピンク、青みのあるグレーにします。描画後、合成モードを [スクリーン] にします。





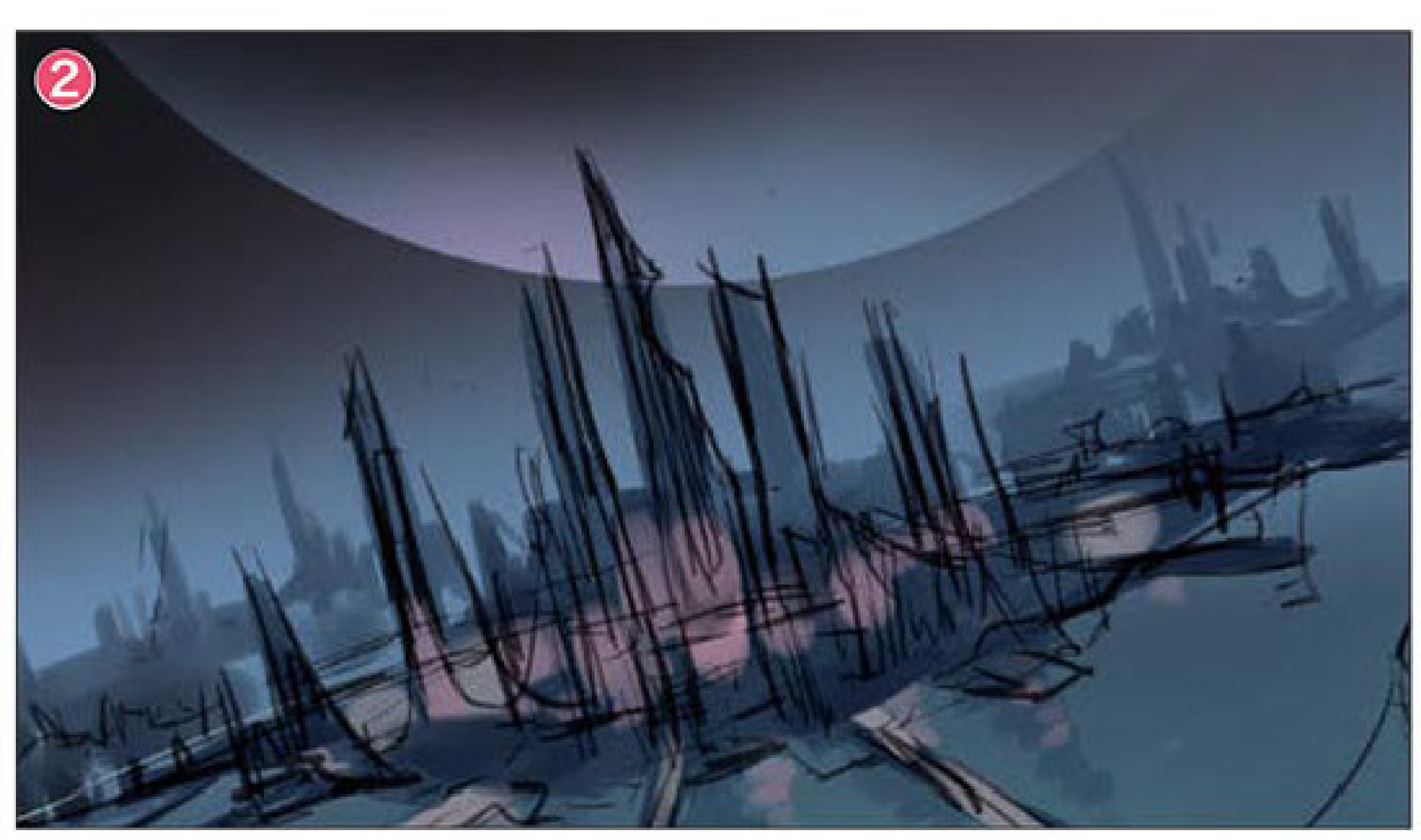
レイヤー名：惑星

❶惑星
R =7
G =9
B =12

❷ピンク
R =235
G =155
B =215

❷青みのあるグレー
R =60
G =75
B =105

ツール：❶ [楕円] ／❷ [柔らか]



レイヤー名：惑星／ [スクリーン]

05 明かりを描く

完成時のイメージをつかむために、ざっくりと明かりを描きます。

❶ [覆い焼きカラー] モードのレイヤーを作成して、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で、下方にある街からの光をイメージして描画します。

❷ [加算 (発光)] モードのレイヤーを作成し、[筆] ツール→ [厚塗り] → [油彩平筆] で窓の光などを描画します。

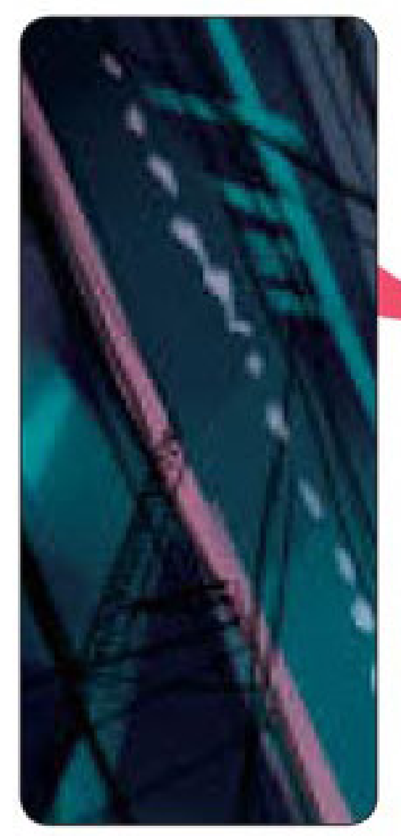
❶下からの光
R =137
G =255
B =253

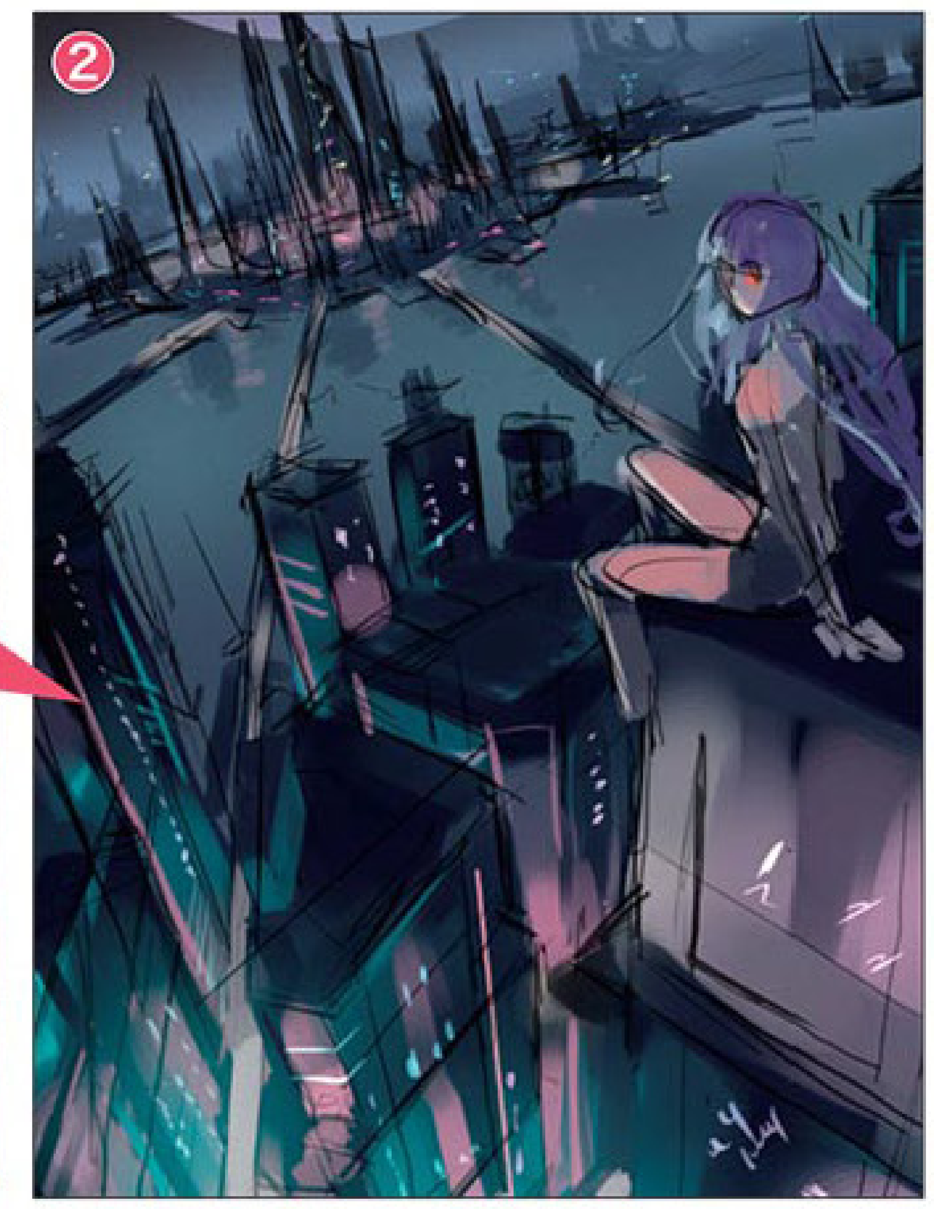
❷光
R =192
G =242
B =255

ツール：❶ [柔らか] ／
❷ [油彩平筆]



レイヤー名：エフェクト / [覆い焼きカラー]





レイヤー名：都市明かり／ [加算 (発光)]

06 建物を描く

❶描画色を [スポイト] (Alt) で取りながら、[油彩平筆] で建物を描き込みます。

❷ [鉛筆] ツール→ [濃い鉛筆] を使用して、ビルの硬い質感を出すイメージで建物の形を整えます。

❶❷建物 1
R =8
G =76
B =97

❶❷建物 2
R =16
G =59
B =74

❶❷照り返し 1
R =32
G =121
B =134

❶❷照り返し 2
R =157
G =107
B =135

ツール：❶ [油彩平筆] ／
❷ [濃い鉛筆]



レイヤー名：下塗り建物



レイヤー名：下塗り建物

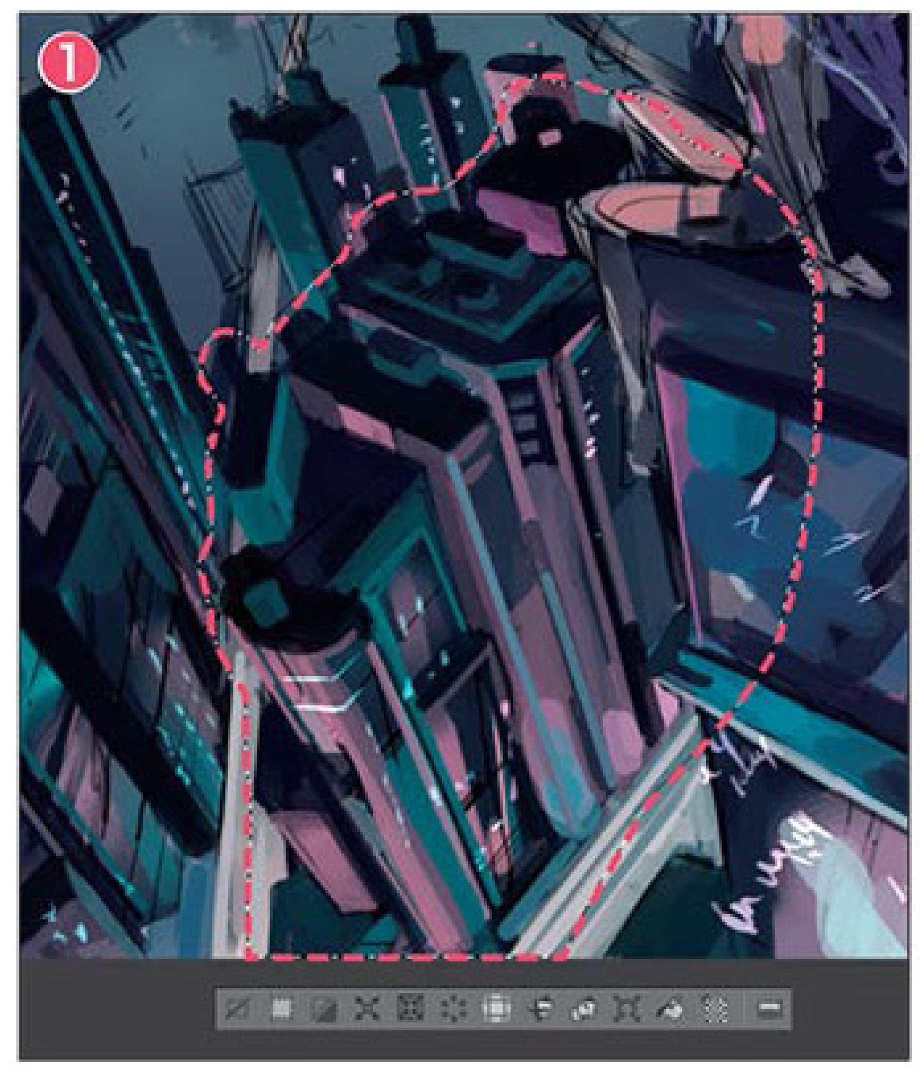
07 レイヤーを分ける

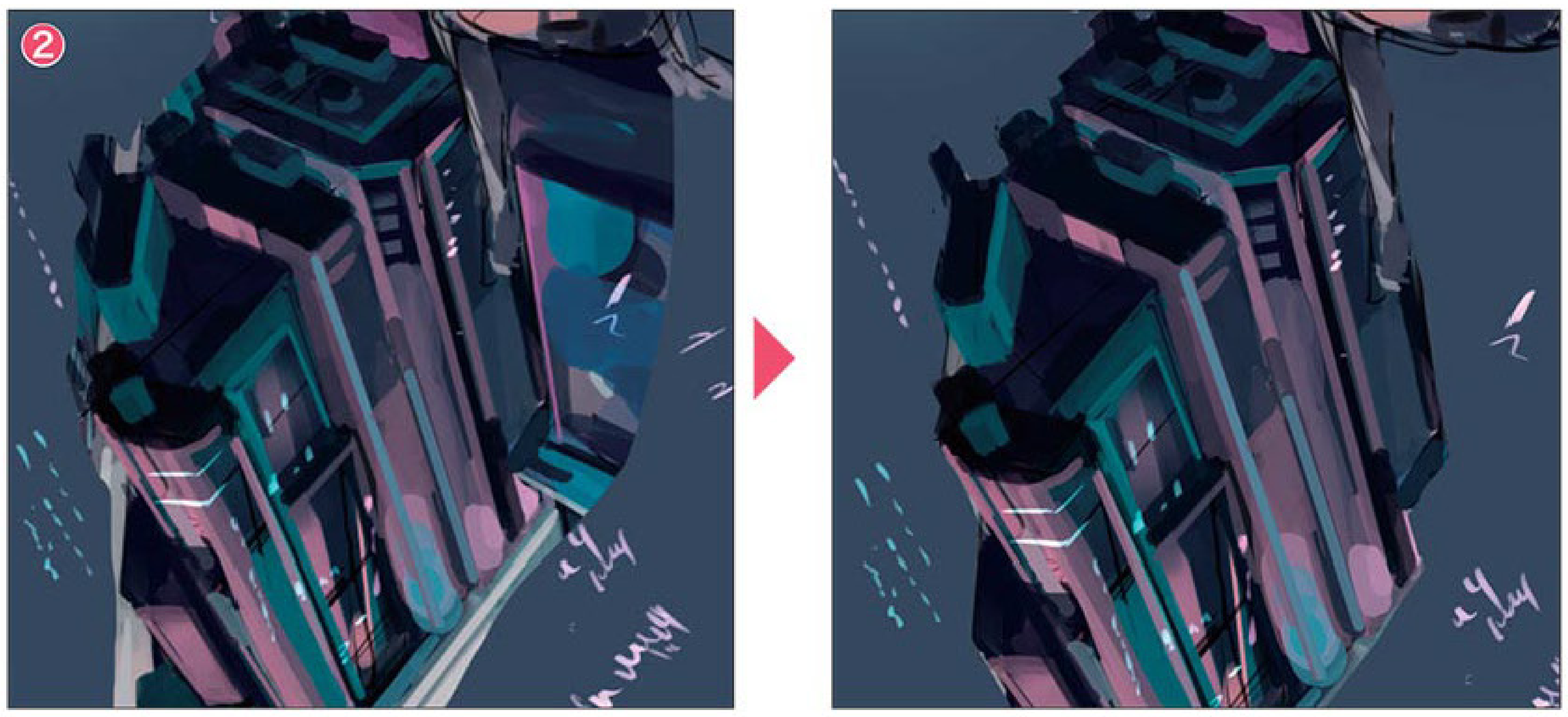
❶「下塗り建物」レイヤーに描かれた中央手前の建物を、［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で大まかに選択し、［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）します。中央手前の建物のレイヤーができます。

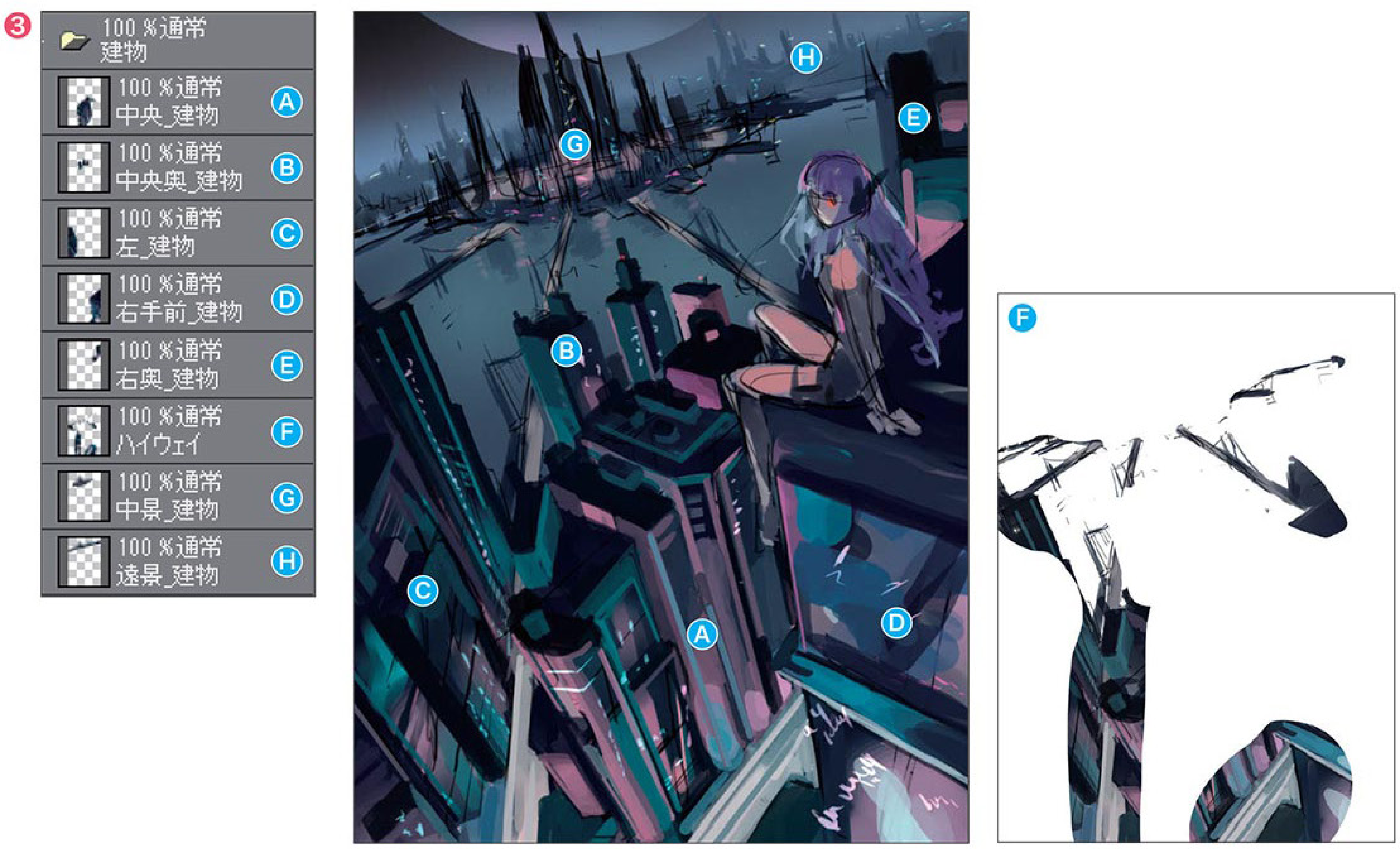
❷工程❶で作成したレイヤーで、［消しゴム］ツール→［硬め］を使い不要な部分を消します。作業をしやすくするため「下塗り建物」レイヤーは非表示にしています。

❸工程❶〜❷と同じ手順で、建物やハイウェイ、中景、遠景などをレイヤー分けします。

ツール：❶❸［投げなわ選択］／❷❸［硬め］

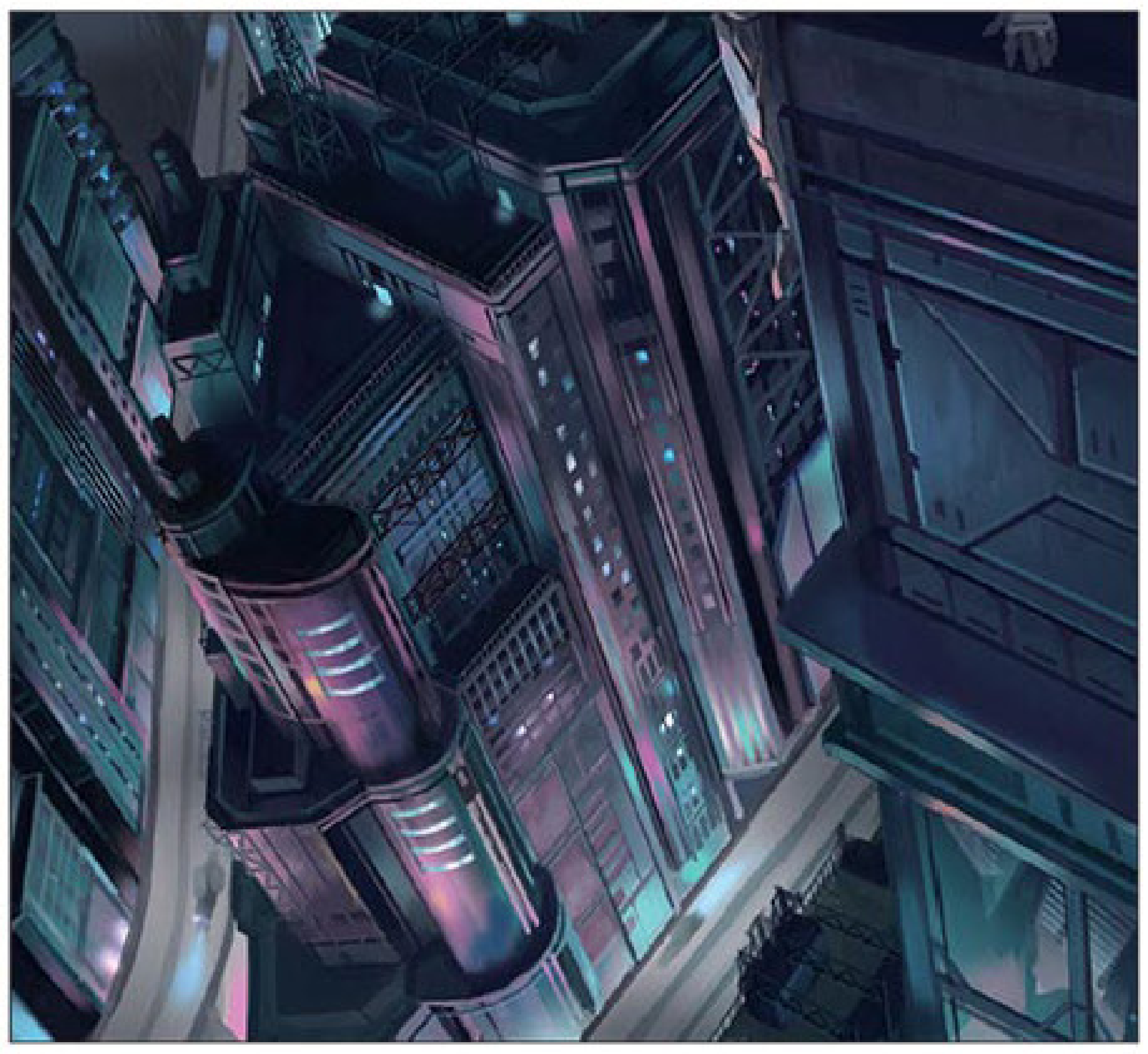




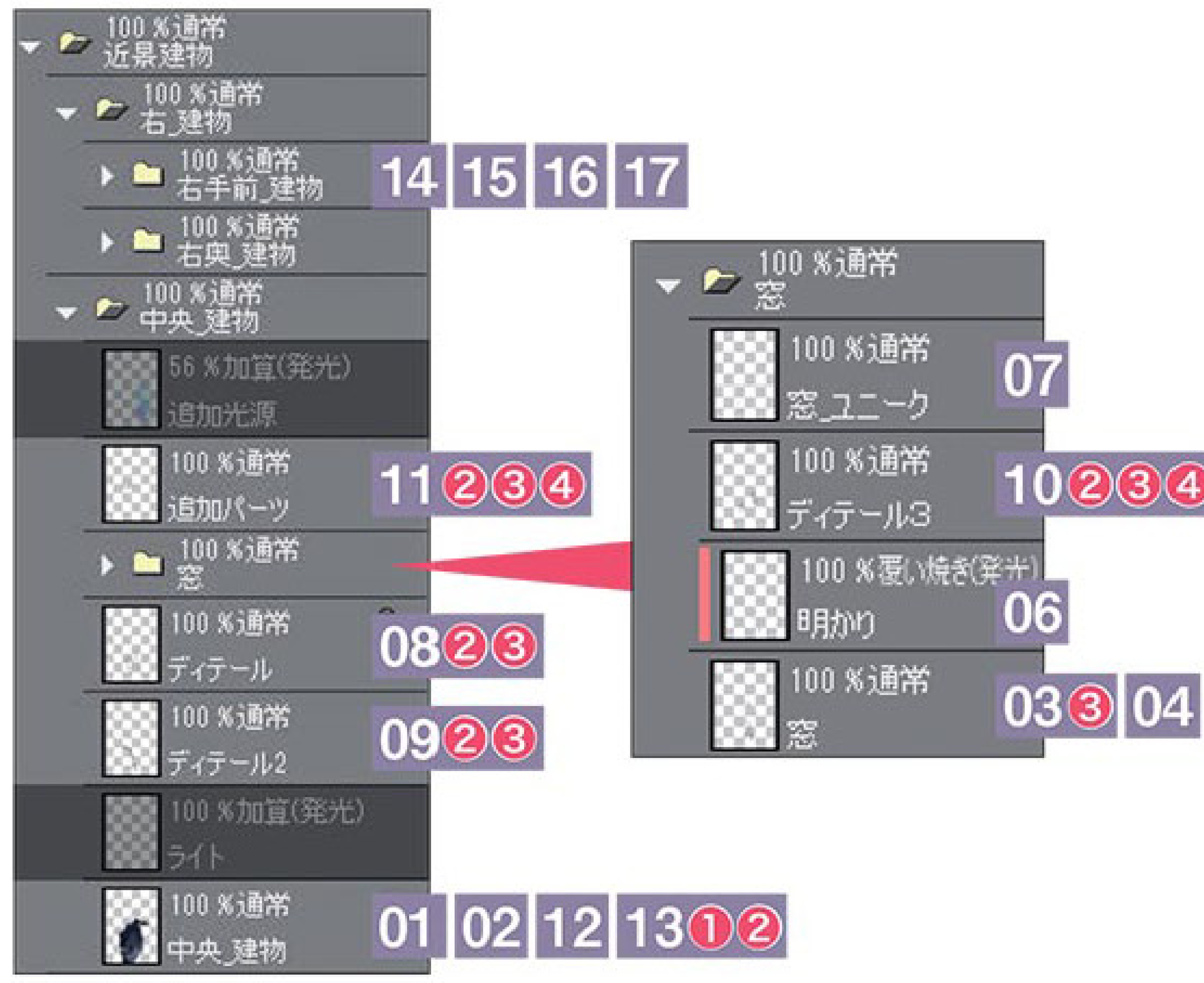


近景の建物を描く

鮮やかな明かりに照らされた建物を描きます。



レイヤー構成

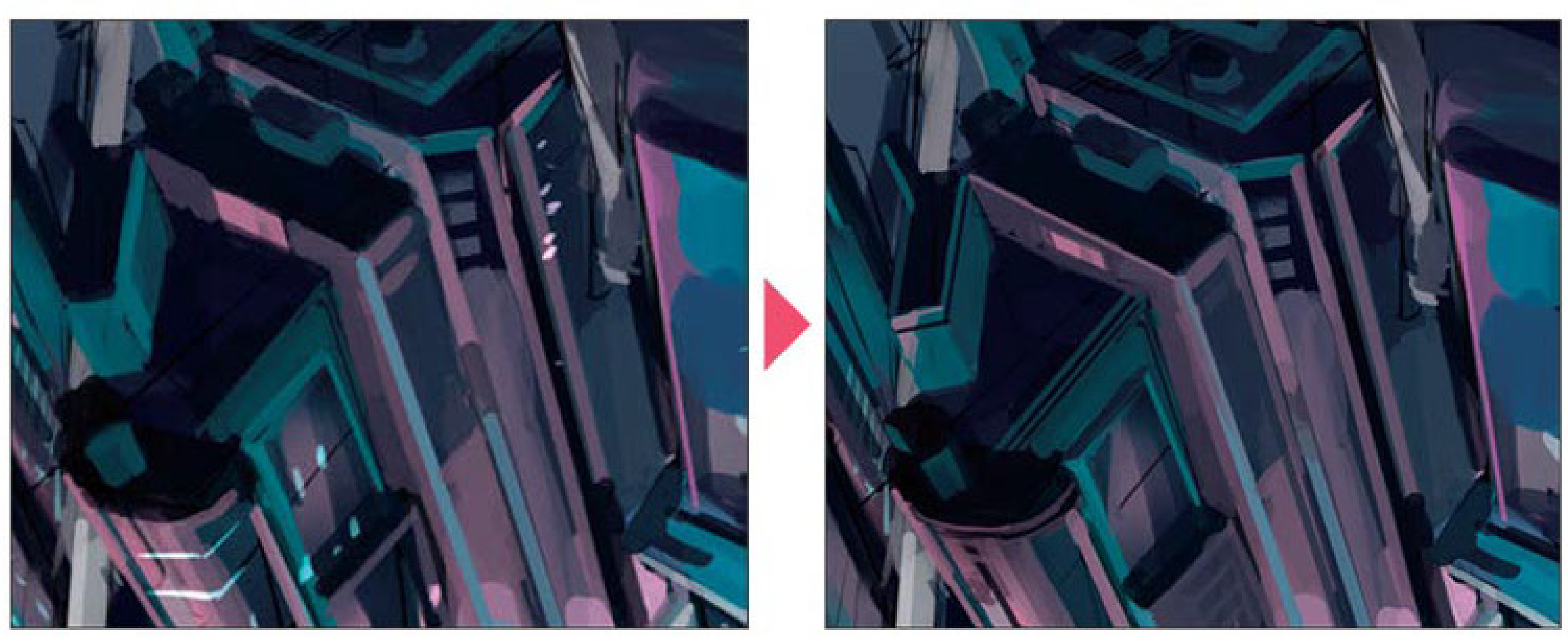


01 中央の建物を描く

建物を描き込みます。輪郭がはっきりしやすい[鉛筆]ツール→[濃い鉛筆]を使用して描画します。

建物
R =3
G =10
B =21

ツール：[濃い鉛筆]



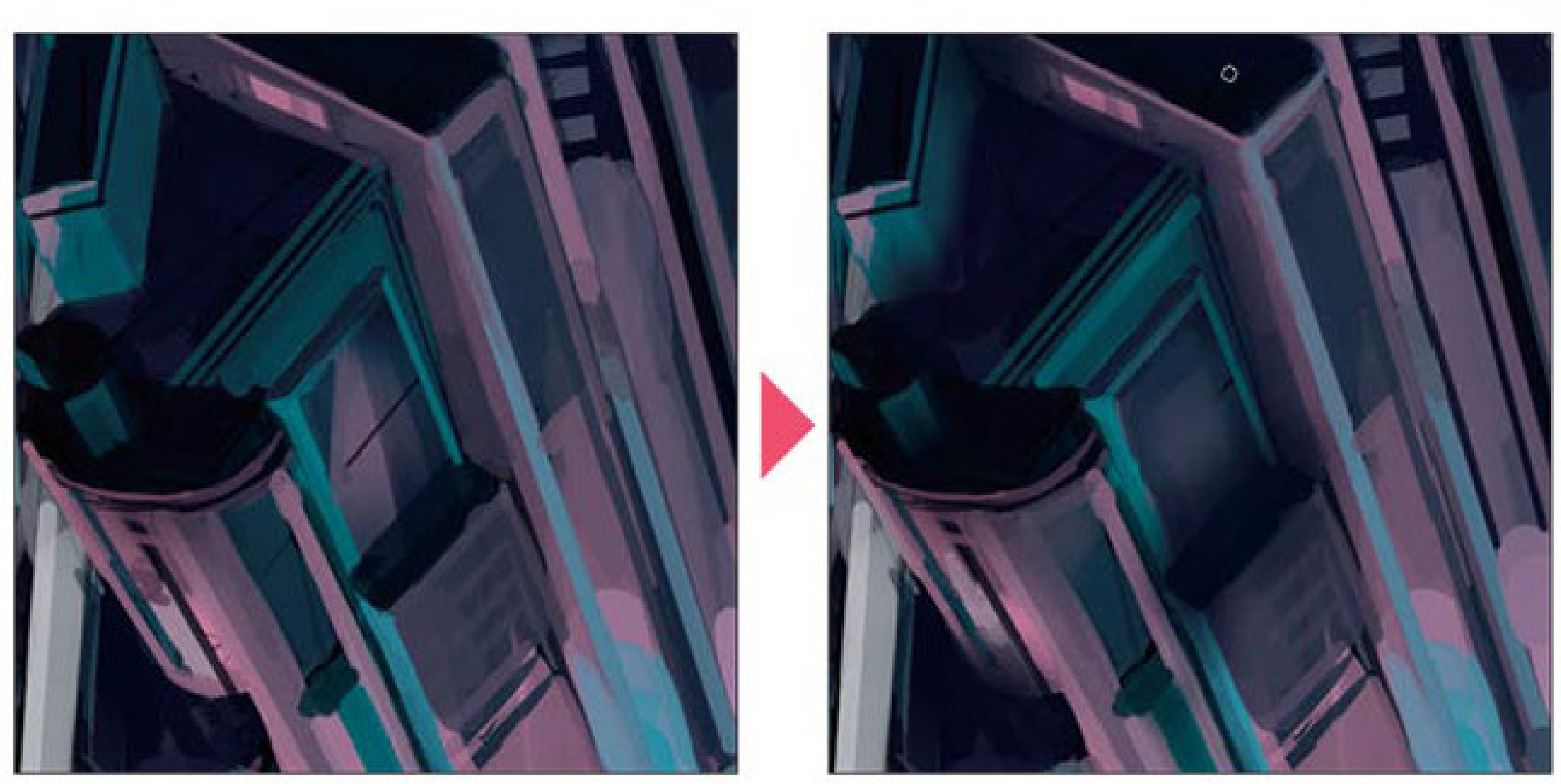
レイヤー名：中央＿建物

02 塗った面をなじませる

[エアブラシ]ツール→[柔らか]を使用して、工程01で塗った面をなじませます。

建物
R =20
G =30
B =45

ツール：[柔らか]



レイヤー名：中央＿建物

03 窓を描く

建物に窓を追加します。

白
R =255
G =255
B =255
ツール：[長方形]

❶まず［ファイル］メニュー→［新規］で新規キャンバスを作成し、図形を作成します。以下このキャンバスのファイルを「素材」ファイルとします。

❷新規レイヤー「窓」を作成し、［図形］ツール→［長方形］で白い窓を描画します。白い描画部分が見やすいように「用紙」レイヤーは黒にしています。

❸窓を描いた工程❷のレイヤーを［コピー］（Ctrl＋C）し、イラストのキャンバスに戻って［貼り付け］（Ctrl+V）してから［自由変形］（Ctrl+Shift+T）で建物の形に合わせます。

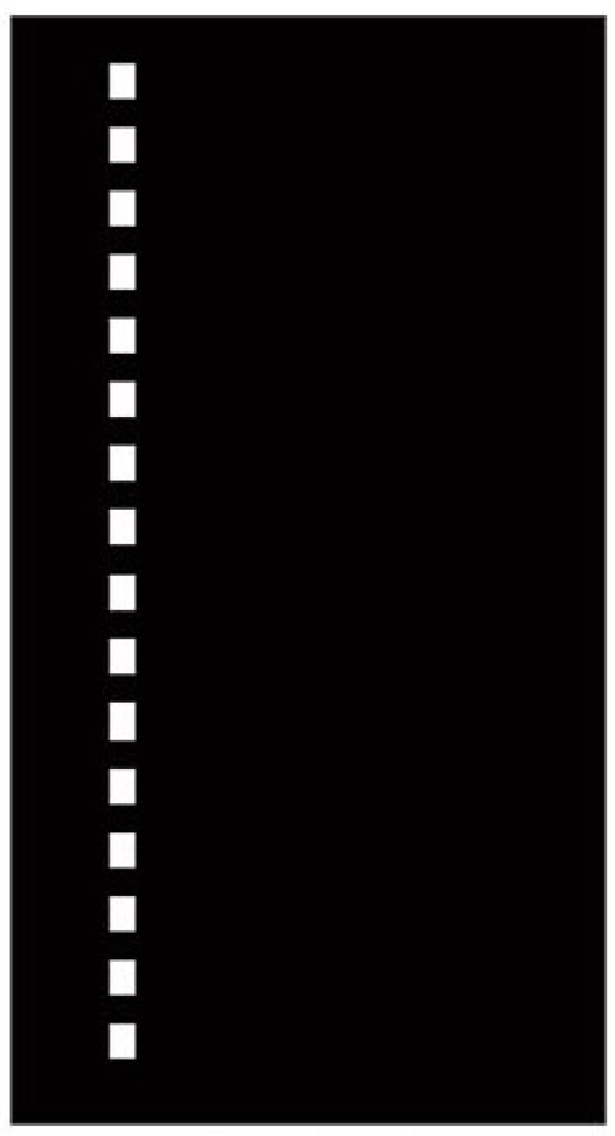
❶


カスタム素材データはダウンロード可能です。（P.7参照）

❷


「用紙」レイヤーのサムネイルをダブルクリックすると［色の設定］ダイアログが表示され、用紙の色を変更することができます。





レイヤー名：窓（※「素材」ファイル）



レイヤー名：窓

04 窓の細部を描く

窓にグラデーションなどの細部を描き込みます。［透明ピクセルをロック］し、［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］や［エアブラシ］ツール→［柔らか］で描画します。

窓1
R =118
G =162
B =227

窓2
R =72
G =85
B =103

窓3
R =186
G =193
B =202

ツール：［不透明水彩］／［柔らか］



レイヤー名：窓

05 さらに窓を加える

❶工程03と同じ手順で窓を増やしていきます。

❷[透明ピクセルをロック]をオンにした状態で[柔らか]を使い、グラデーションを描画します。

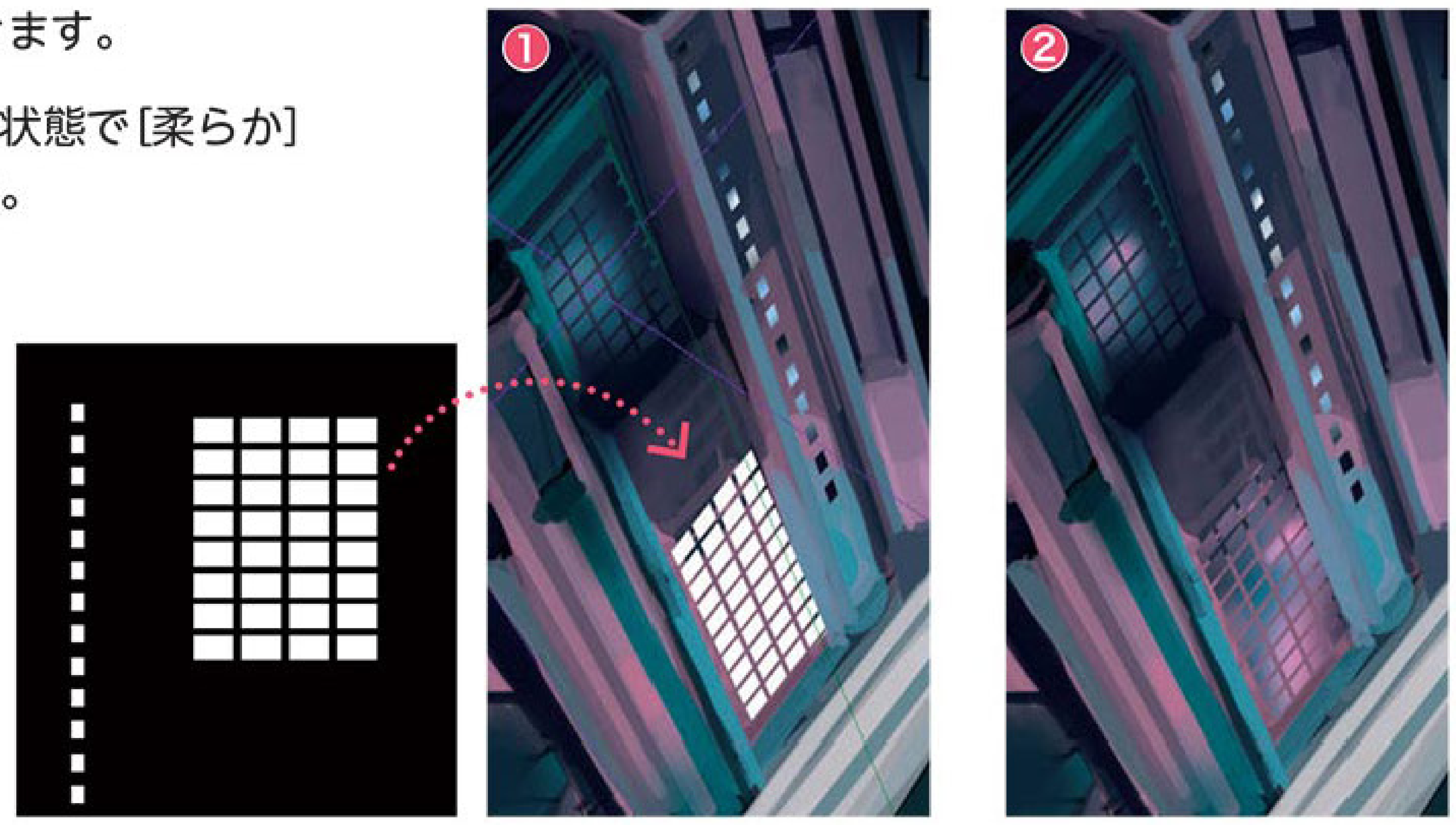
❶白
R =255
G =255
B =255

❷グラデ1
R =117
G =168
B =201

❷グラデ2
R =8
G =23
B =37

❷グラデ3
R =217
G =144
B =196

ツール：❶[長方形]／❷[柔らか]



レイヤー名：窓

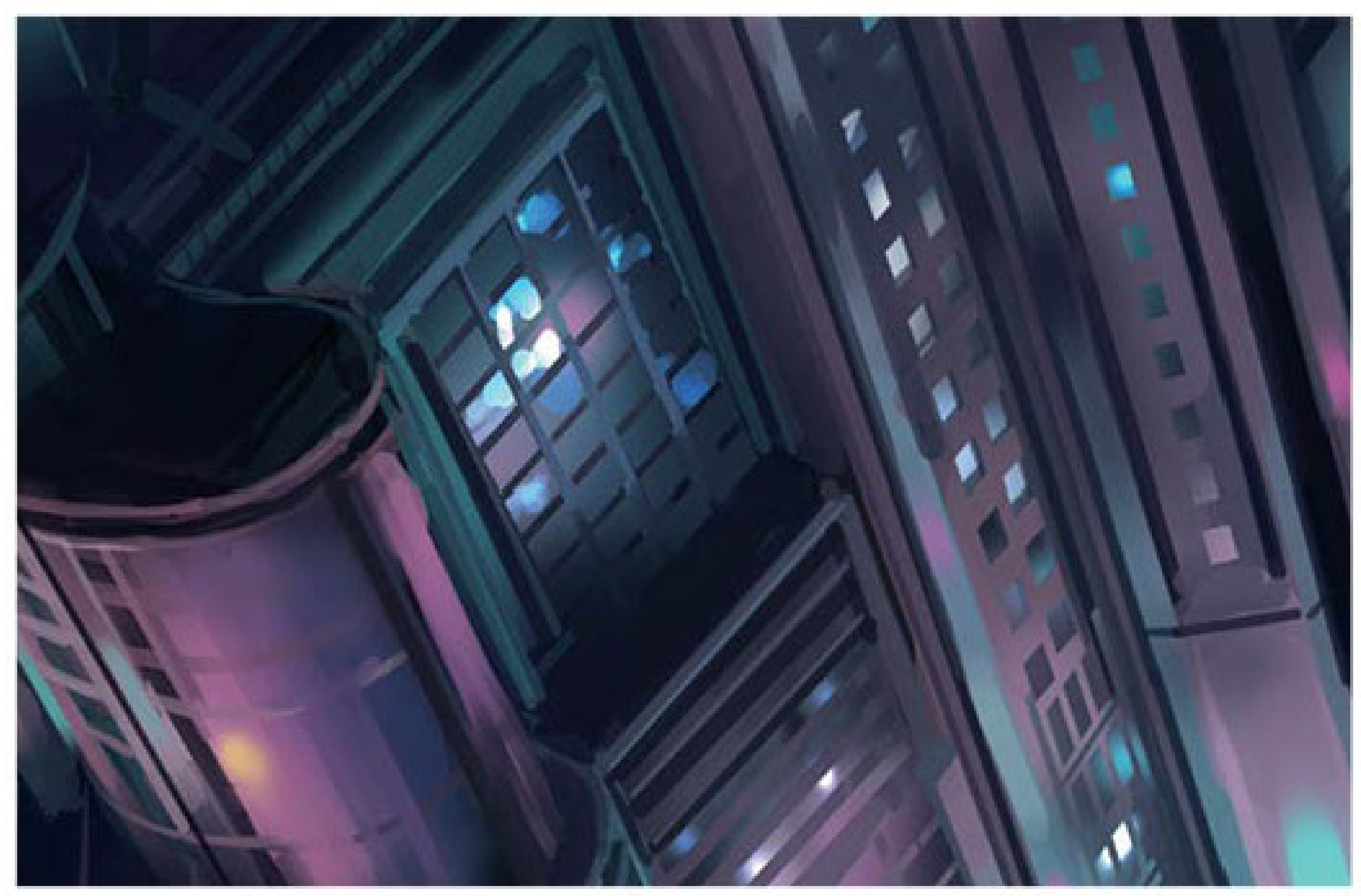
06 窓に光を加える

室内の光や反射した光を窓に描画します。[覆い焼き(発光)]モードのレイヤーを作成し、「窓」レイヤーに[下のレイヤーでクリッピング]して描画します。

光1
R =7
G =65
B =111

光2
R =255
G =255
B =255

ツール：[濃い鉛筆]



レイヤー名：明かり／[覆い焼き(発光)]

07 ユニークな窓を描く

建物に沿った形のユニークな窓は、図形を作成せずに描きます。新規レイヤーを作成して[鉛筆]ツール→[濃い鉛筆]で描画します。下地を塗って窓の形を描いてから、[透明ピクセルをロック]を一時的にオンにして、周囲の色が反射しているように描きます。

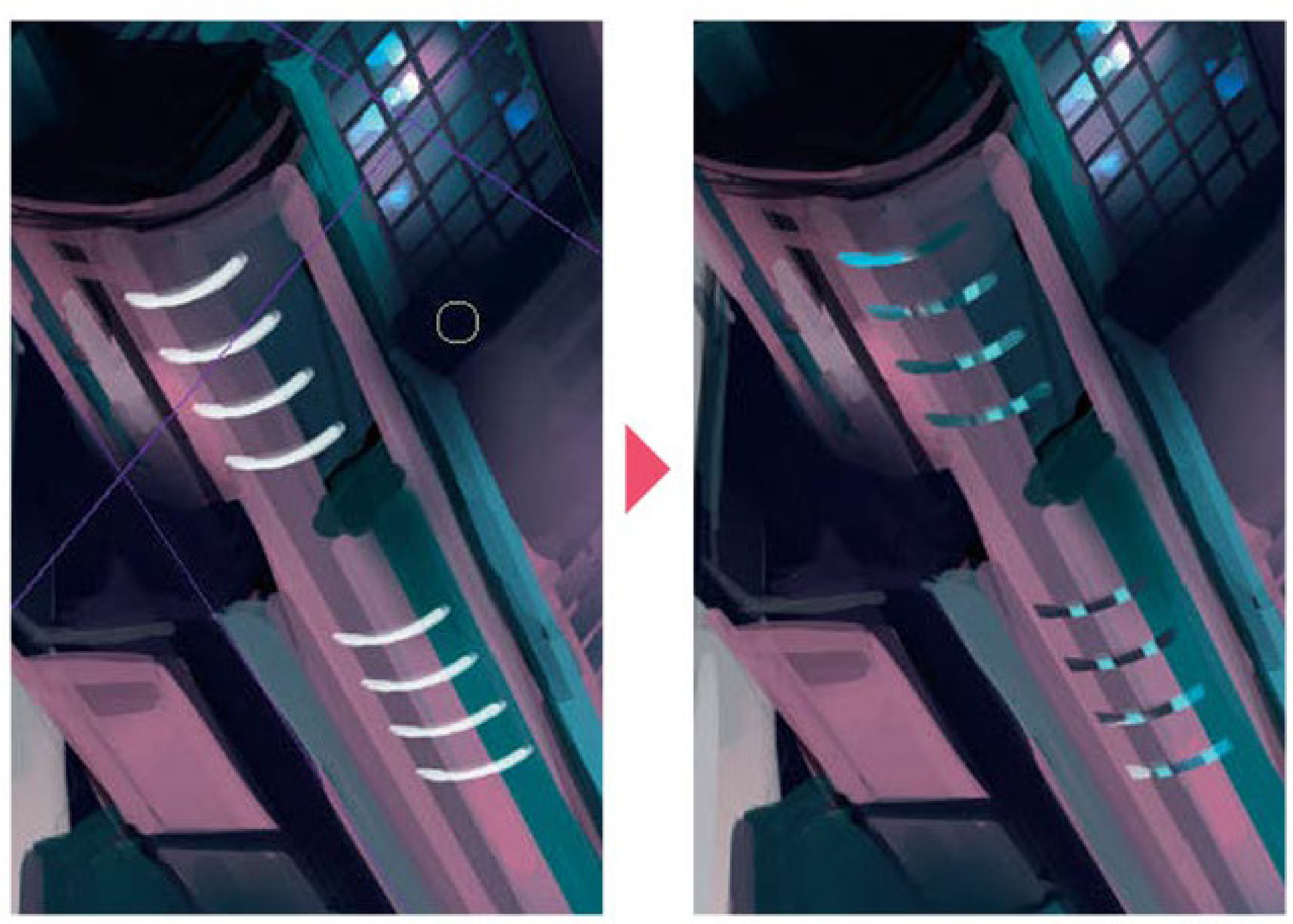
窓1
R =249
G =255
B =255

窓2
R =146
G =221
B =237

窓3
R =46
G =79
B =94

窓4
R =97
G =193
B =238

ツール：[濃い鉛筆]



レイヤー名：窓ユニーク

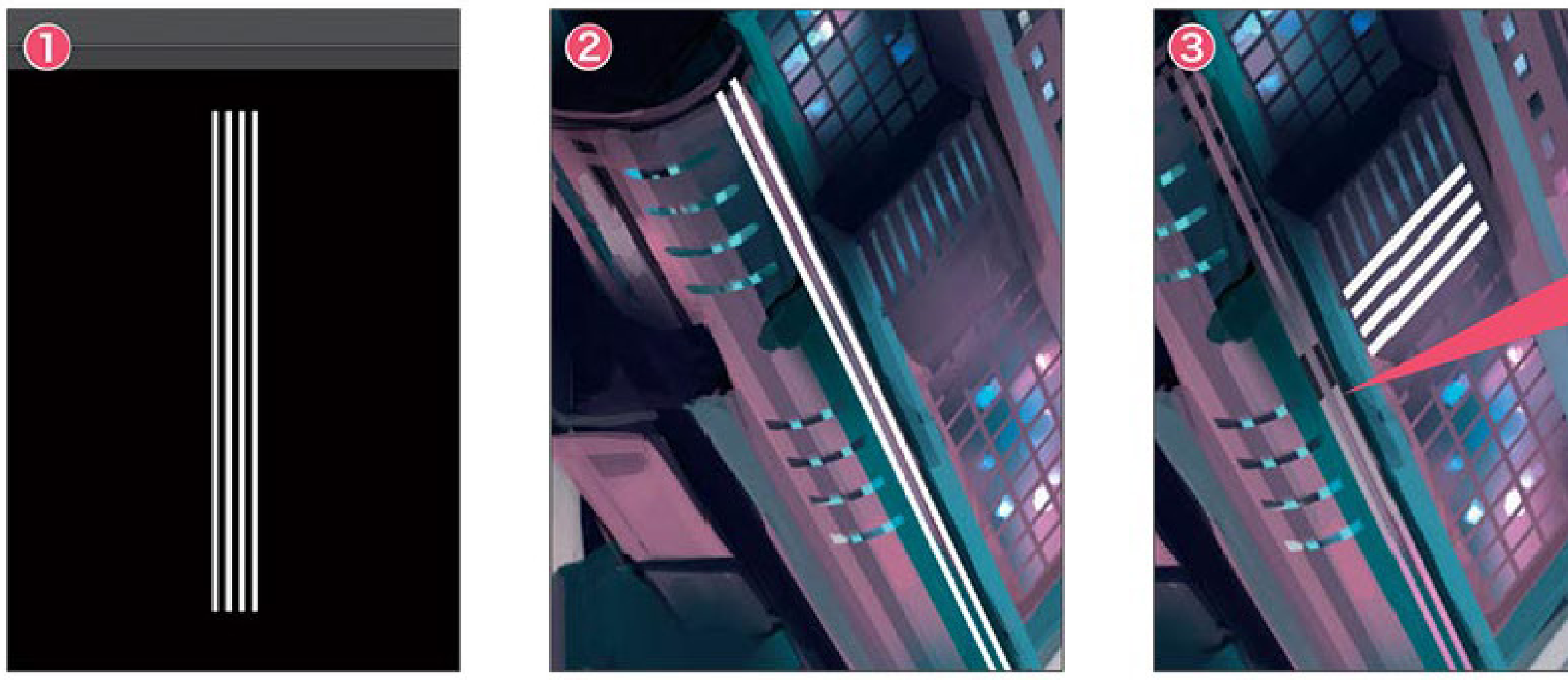
08 ディテールを加える

❶「素材」ファイルで新規レイヤーを作成し、[図形] ツールにある [長方形] を使って壁のディテールになる模様を白で描きます。

❷模様を描いたレイヤーを [コピー] (Ctrl＋C) し、イラストのキャンバスに戻って [貼り付け] (Ctrl+V) してから [自由変形] (Ctrl+Shift+T) で建物の形に合わせます。

❸ [透明ピクセルをロック] をオンにした状態で [鉛筆] ツール→ [濃い鉛筆] で模様を加えたり [柔らか] でグラデーションを加えたりします。





レイヤー名：ディテール　　レイヤー名：ディテール

❶白 R =255 G =255 B =255
❸模様 R =18 G =24 B =34
❸グラデーション1 R =155 G =147 B =160
❸グラデーション2 R =227 G =146 B =224

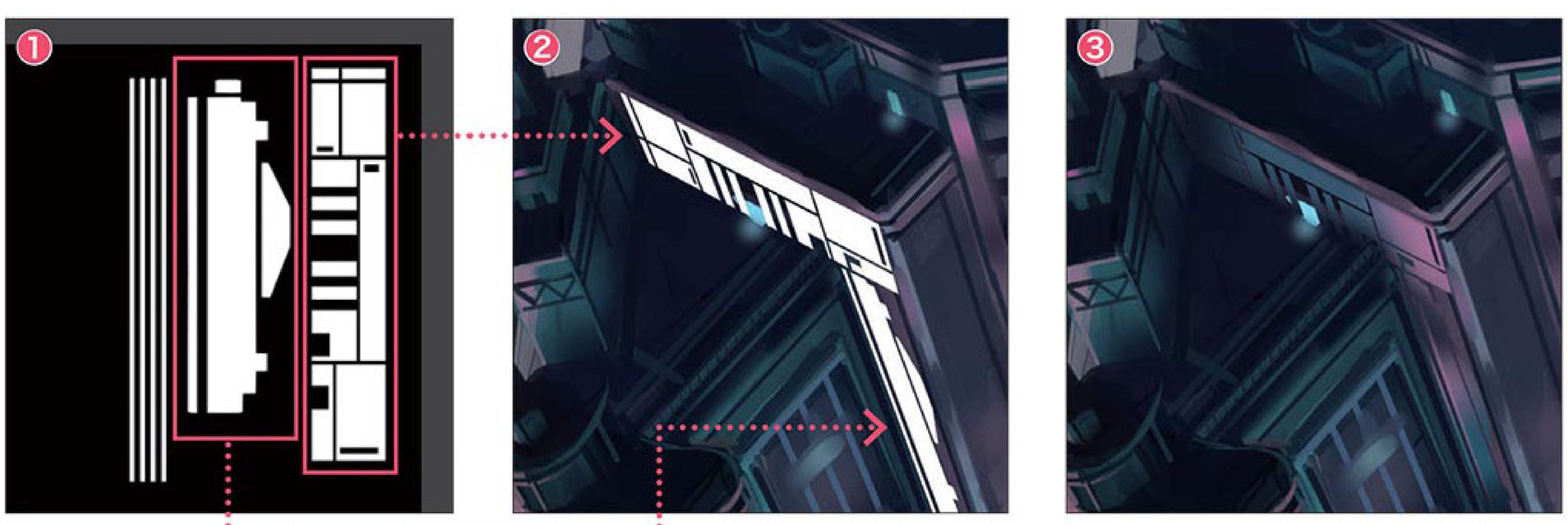
ツール：❶ [長方形] ／❸ [濃い鉛筆] ／❸ [柔らか]

09 壁の模様を加える

❶「素材」ファイルで新規レイヤーを作成し、[図形] ツールにある [長方形] や [折れ線] を使って壁のディテールになる模様を白で描きます。

❷模様を [選択範囲] ツール→ [長方形選択] で選択して [コピー] (Ctrl＋C) し、イラストのキャンバスに戻って [貼り付け] (Ctrl+V) してから [自由変形] (Ctrl+Shift+T) で建物の形に合わせます。

❸ [透明ピクセルをロック] をオンにした状態で、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] でグラデーションを加えます。



レイヤー名：ディテール2　　レイヤー名：ディテール2

❶白 R =255 G =255 B =255
❸グラデーション1 R =174 G =112 B =158
❸グラデーション2 R =39 G =80 B =109
❸グラデーション3 R =10 G =27 B =43

ツール：❶ [長方形] ／❶ [折れ線] ／❷ [長方形選択] ／❸ [柔らか]

10 トラスのディテールを加える

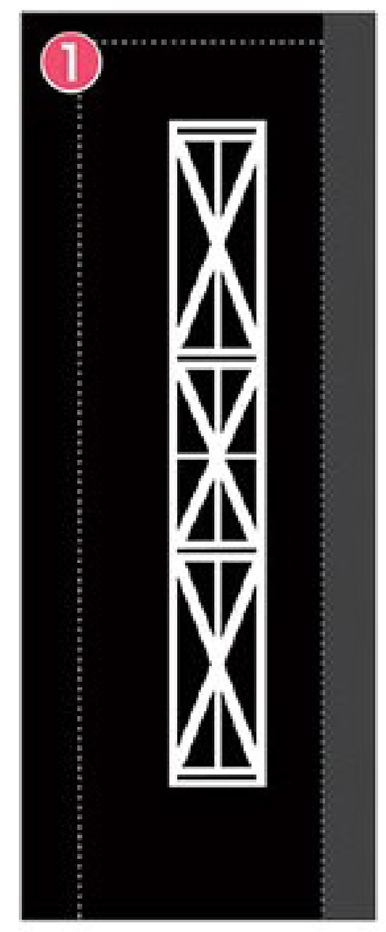
トラス（三角形で構成された骨組みの構造）のディテールを加えます。

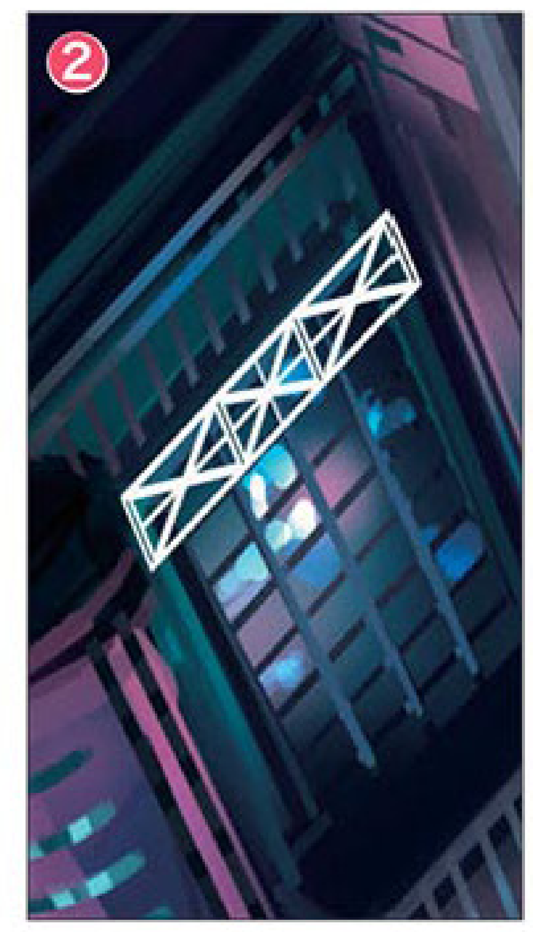
❶「素材」ファイルでトラスのもとになる図形を作成します。ツールは[図形] ツール→ [長方形] と、[濃い鉛筆] を使います。[濃い鉛筆] を使うときは、始点でクリック→Shiftキーを押しながらドラッグ→終点でクリックの方法で直線を描画します。

❷図形を [選択範囲] ツール→ [長方形選択] で選択して [コピー] (Ctrl＋C) し、イラストのキャンバスに戻って [貼り付け] (Ctrl+V) してから [自由変形] (Ctrl+Shift+T) で建物の形に合わせます。

❸ [透明ピクセルをロック] をオンにし、[濃い鉛筆] で黒く塗ります。

❹下からの光源を意識しながら [濃い鉛筆] で照り返しを描きます。





レイヤー名：ディテール3

❶白
R =255
G =255
B =255

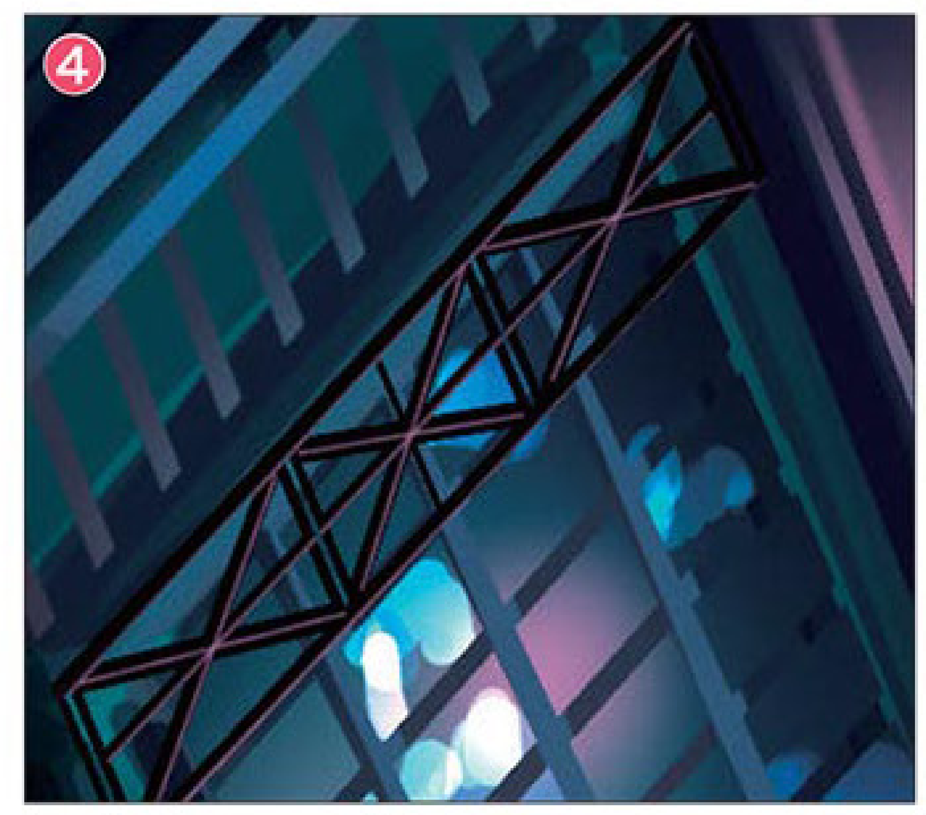
❸黒
R =0
G =0
B =0

❹照り返し
R =147
G =101
B =142

ツール：❶❸❹ [濃い鉛筆] ／❶ [長方形] ／❷ [長方形選択]



レイヤー名：ディテール3



レイヤー名：ディテール3

11 鉄塔を描く

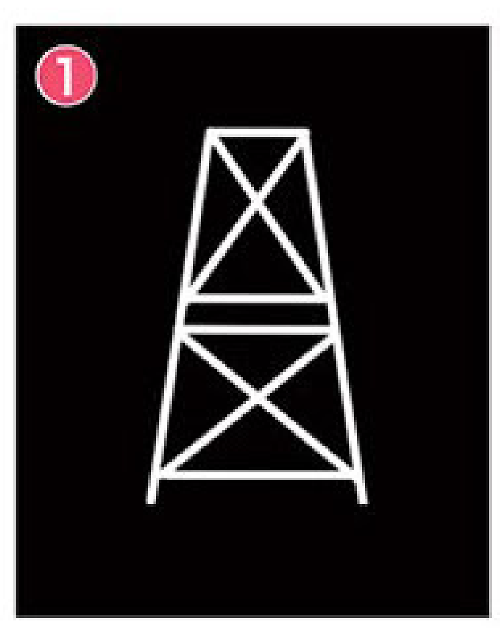
鉄塔を描き加えます。

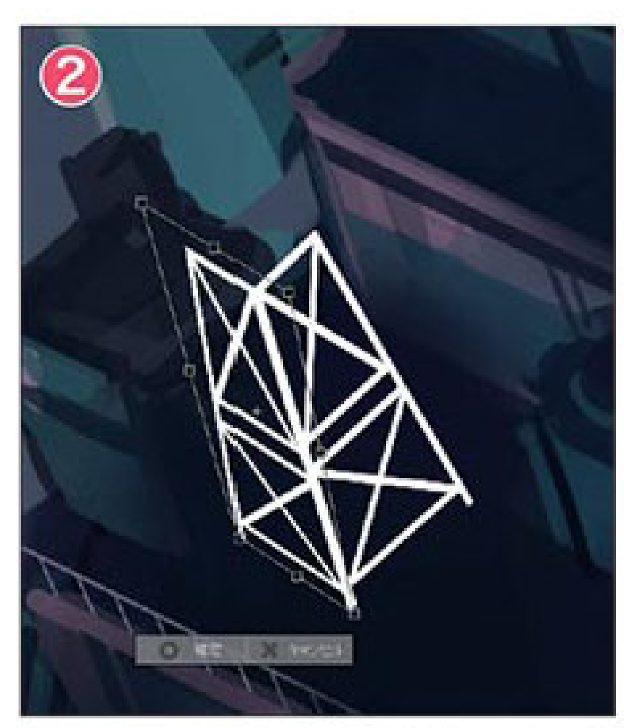
❶「素材」ファイルで鉄塔のもとになる図形を [濃い鉛筆] を使って作成します。

❷図形を [選択範囲] ツール→ [長方形選択] で選択して [コピー] (Ctrl＋C) し、イラストのキャンバスに戻って [貼り付け] (Ctrl+V) してから [自由変形] (Ctrl+Shift+T) で形を調整します。

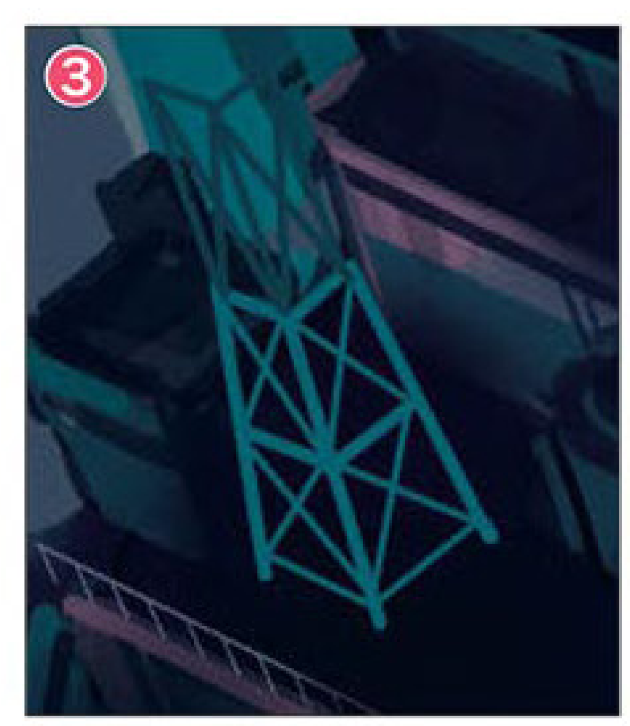
❸ [透明ピクセルをロック] をオンにして色を塗り替えます。次に [透明ピクセルをロック] をオフにして骨組みの形などを整えるように修正・加筆します。ツールは [濃い鉛筆] を使います。

❹ [透明ピクセルをロック] を再びオンにし、[柔らか] で周りの色となじませるように描画します。





レイヤー名：追加パーツ



レイヤー名：追加パーツ

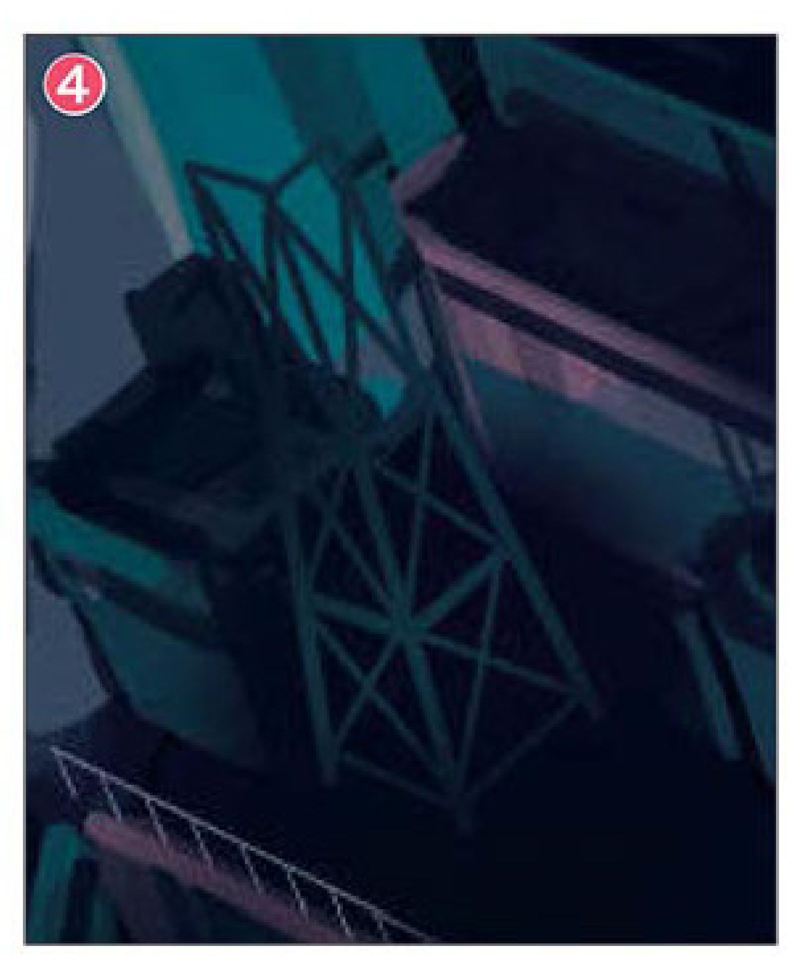
❶白
R =255
G =255
B =255

❸鉄塔1
R =37
G =95
B =111

❸鉄塔2
R =16
G =59
B =75

❹鉄塔3
R =14
G =51
B =67

ツール：❶❸ [濃い鉛筆] ／❷ [長方形選択] ／❹ [柔らか]



レイヤー名：追加パーツ

12 屋上にディテールを描き足す

ビルの屋上に［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］を使い、暗い色でディテールを追加します。

暗い色１
R =5
G =18
B =35

暗い色２
R =15
G =50
B =70

ツール：［濃い鉛筆］



レイヤー名：中央＿建物

13 塗りを整える

❶［濃い鉛筆］で、建物の壁面などを面の流れに沿うように塗ります。

❷［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］や［エアブラシ］ツール→［柔らか］で塗った面をなじませ、グラデーション状にします。

❶建物１
R =168
G =95
B =160

❶建物２
R =21
G =51
B =81

❶建物３
R =19
G =64
B =77

❷グラデーション１
R =224
G =189
B =130

❷グラデーション２
R =223
G =147
B =196

❷グラデーション３
R =15
G =70
B =113

ツール：❶［濃い鉛筆］／❷［不透明水彩］／❷［柔らか］



レイヤー名：中央＿建物



レイヤー名：中央＿建物

14 大きな窓を描く

手前の建物に大きな窓を描きます。

❶［選択範囲］ツール→［投げなわ選択］で窓部分を選択し、［コピー］(Ctrl+C)と［貼り付け］(Ctrl+V)で、「窓」レイヤーを作成します。

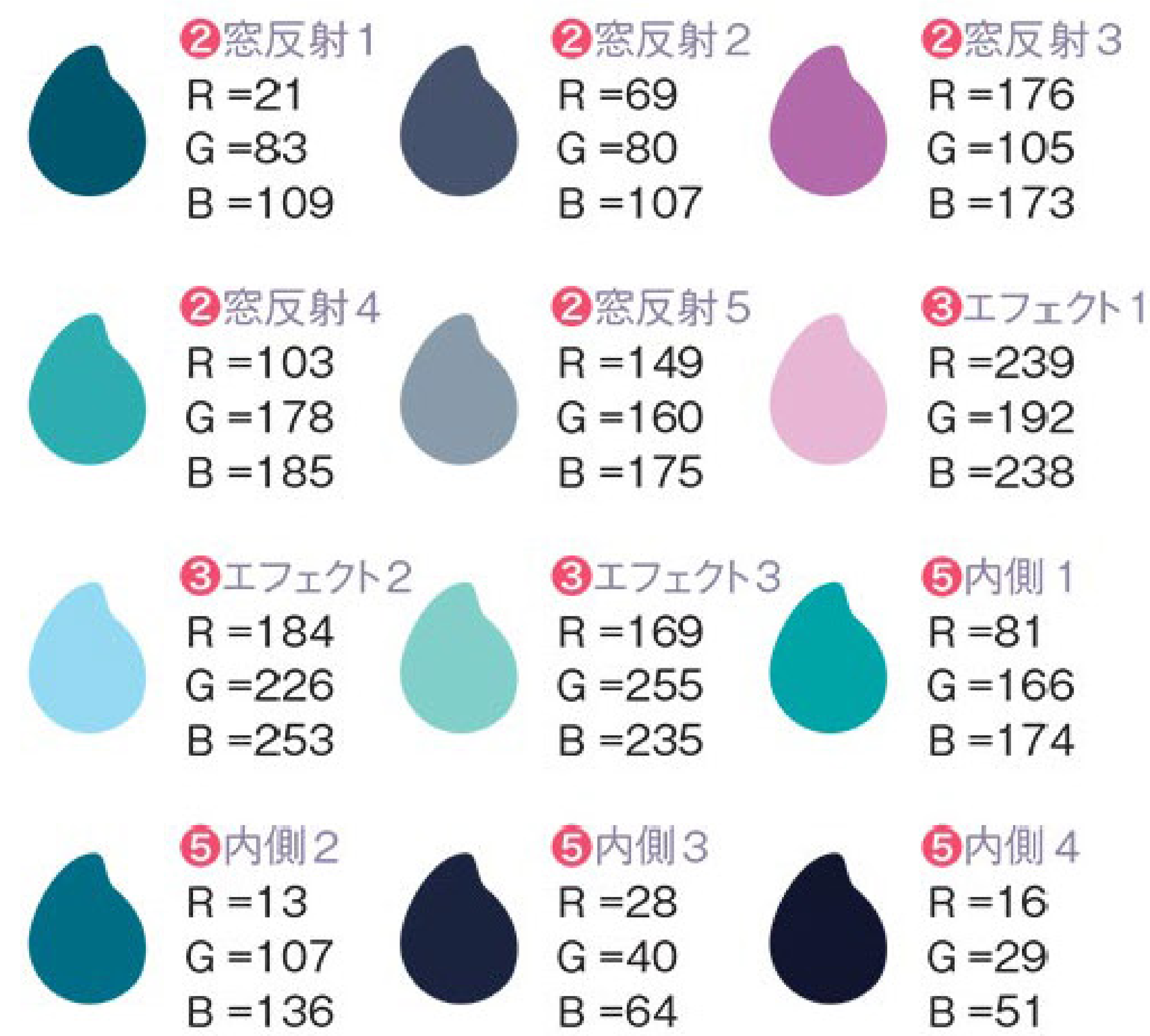
❷［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］で窓を描き込みます。上は暗く、下からの光を意識し明るくします。

❸［覆い焼きカラー］モードのレイヤーを作成し、［柔らか］で色を乗せることで光のエフェクトを加えます。

❹工程03 (P.136)と同じように「素材」ファイルで図形を作り、［コピー］(Ctrl+C)と［貼り付け］(Ctrl+V)でガラスに反射するビルの窓を加えます。合成モードは［加算(発光)］にします。

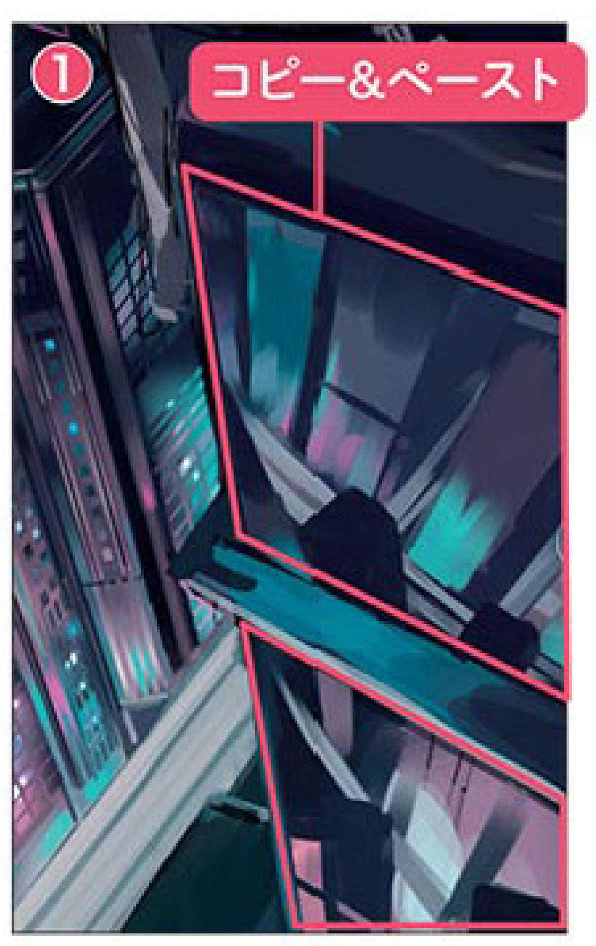
❺一時的に「窓」レイヤーを非表示にし、建物の内側を［濃い鉛筆］と［柔らか］で描きます。

❻「窓」レイヤーを表示してレイヤー不透明度を63%にします。

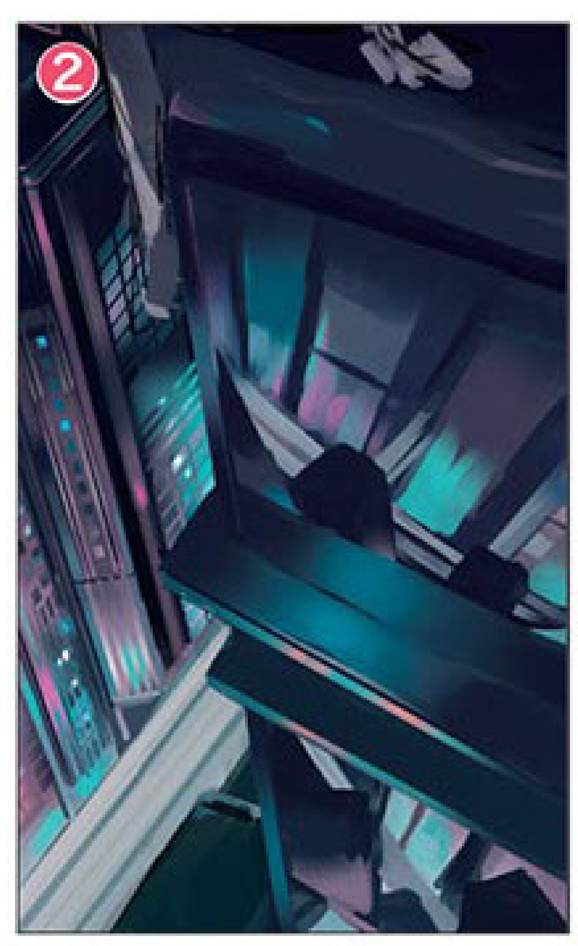


ツール：❶［投げなわ選択］／❷［不透明水彩］／❸❺［柔らか］❹［長方形］／❺［濃い鉛筆］

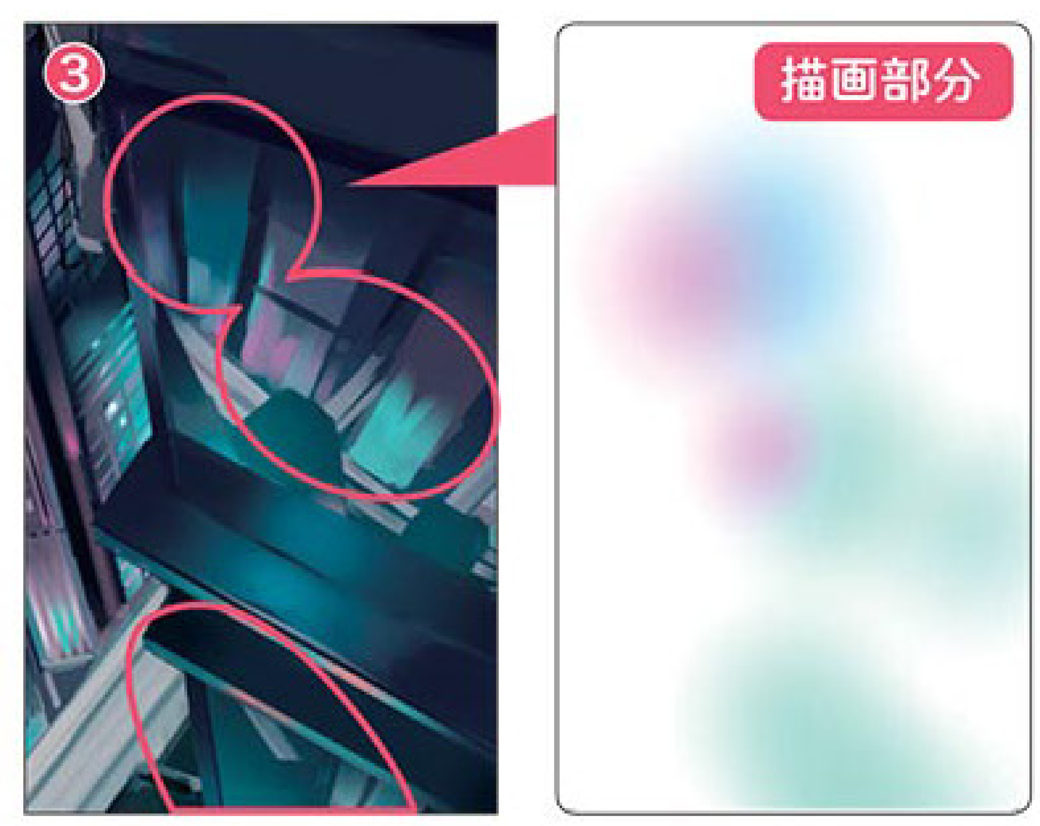




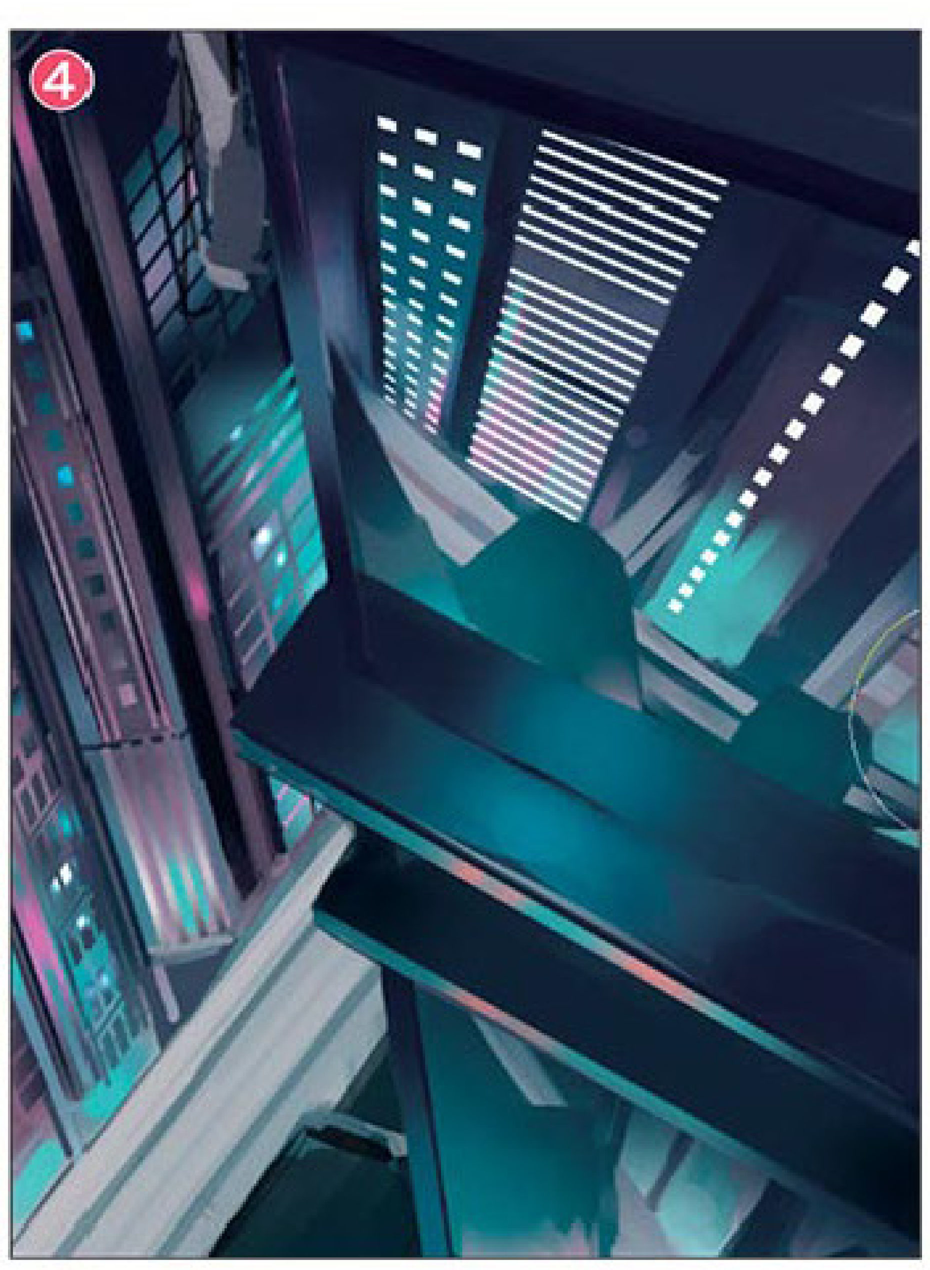
レイヤー名：窓



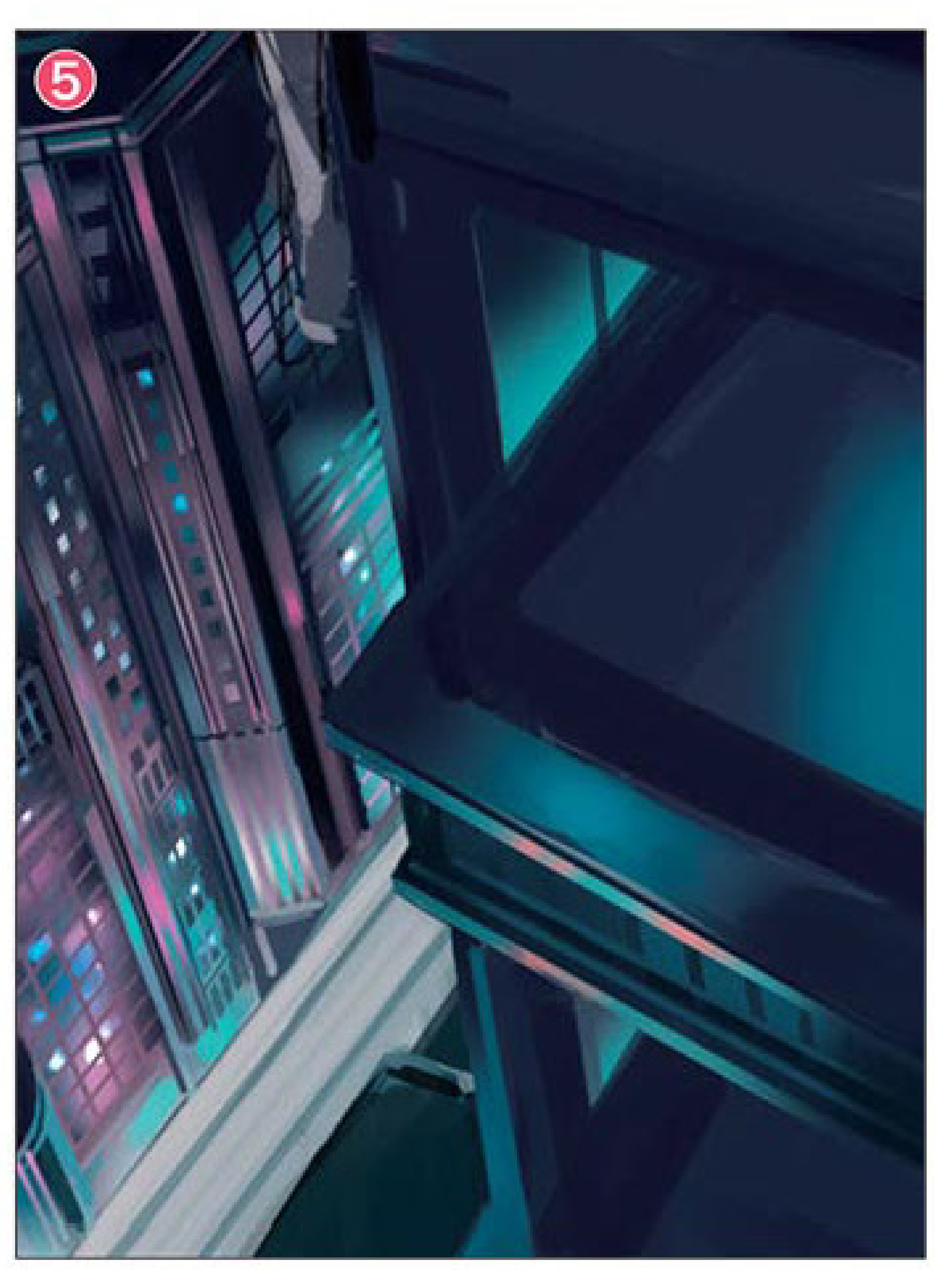
レイヤー名：窓



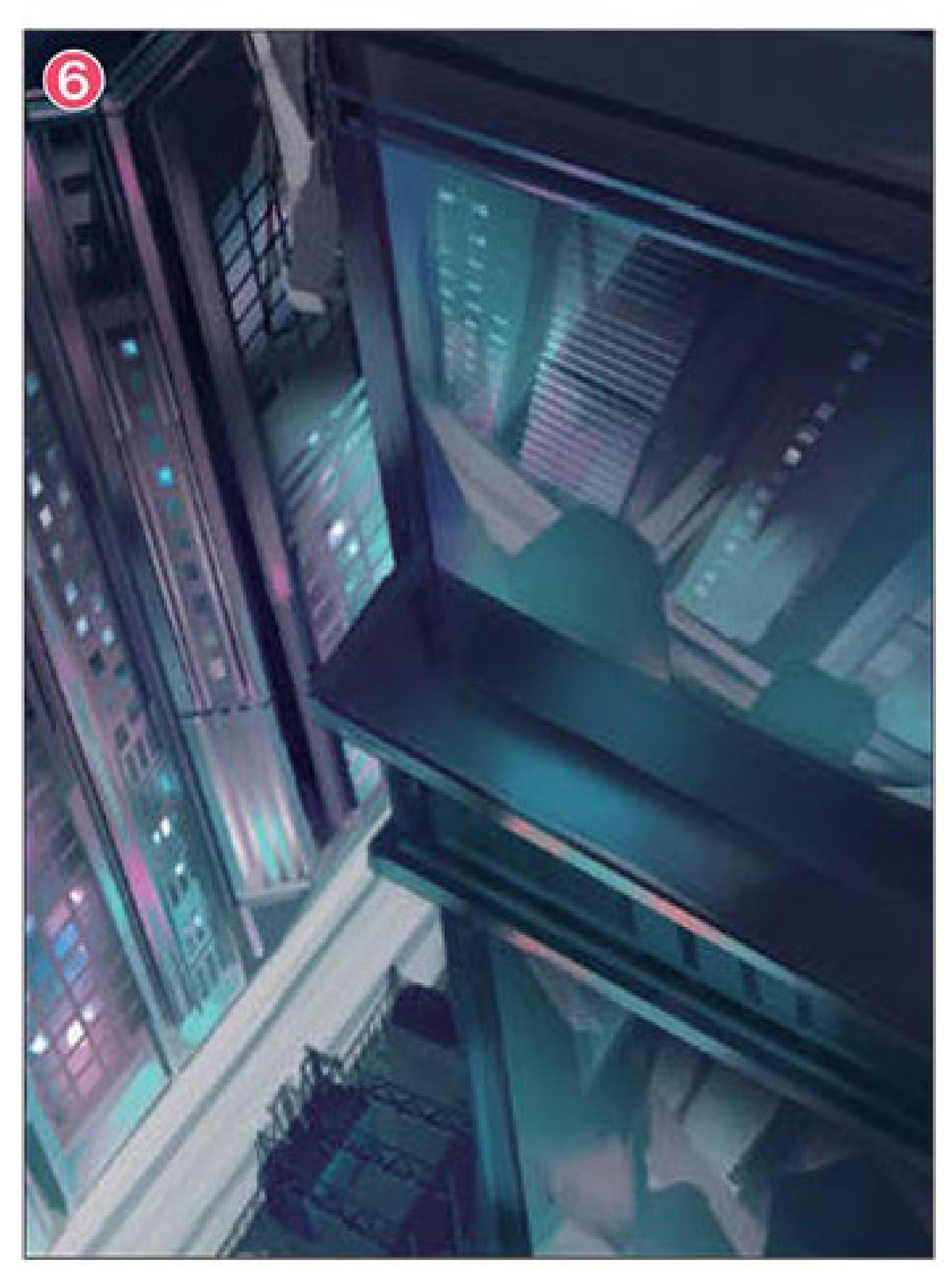
レイヤー名：エフェクト／［覆い焼きカラー］



レイヤー名：エフェクト_窓／［加算(発光)］



レイヤー名：右手前_建物



レイヤー名：窓／不透明度63%

15 建物のデザインを変更する

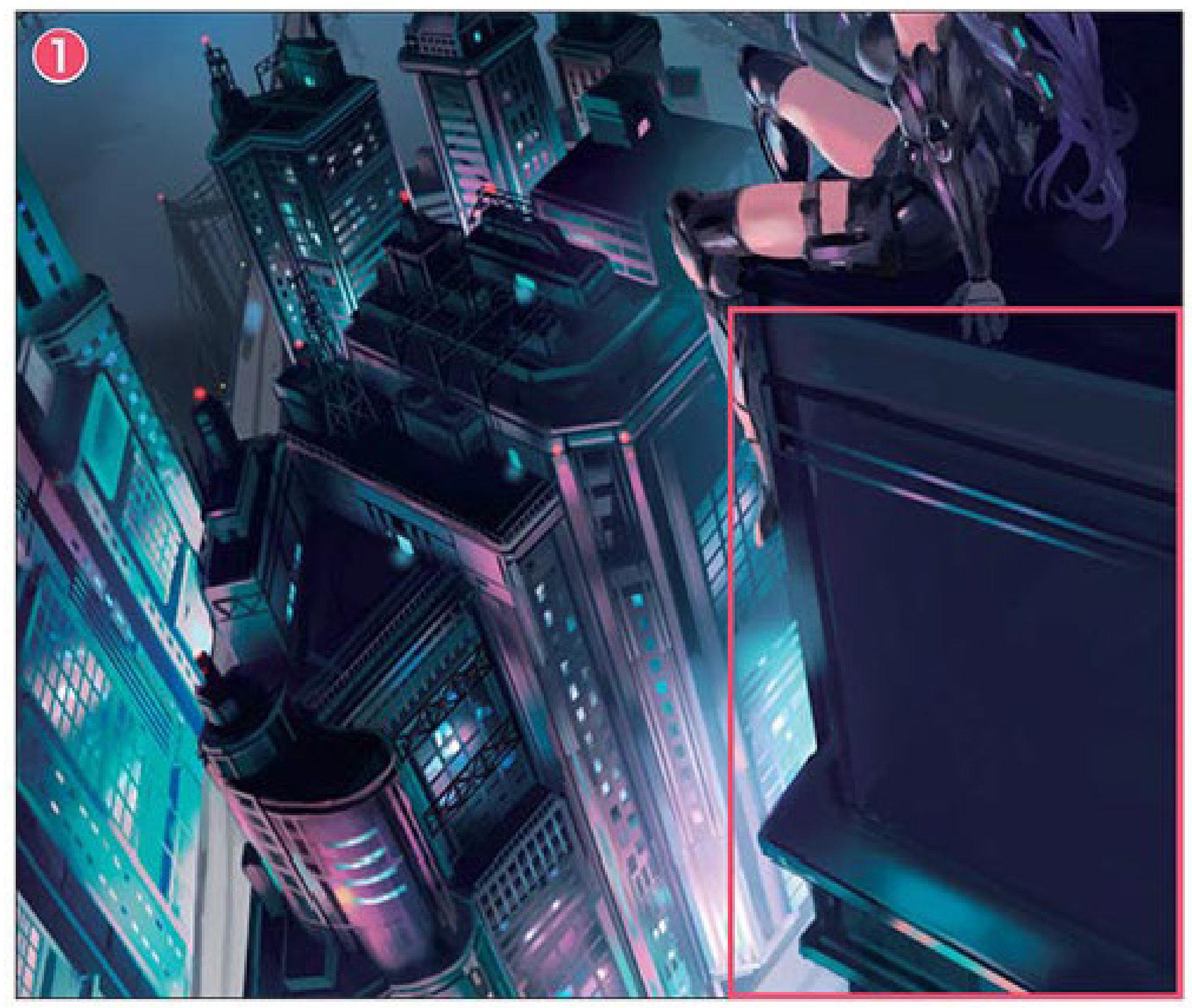
よりSF感を出すため、手前の建物のデザインを変更することにしました。

❶手前の建物の上のほうの窓を［消しゴム］ツール→［硬め］で消します（「窓」レイヤー）。建物の内側は［濃い鉛筆］を使って紺色で塗りつぶします（「右手前_建物」レイヤー）。

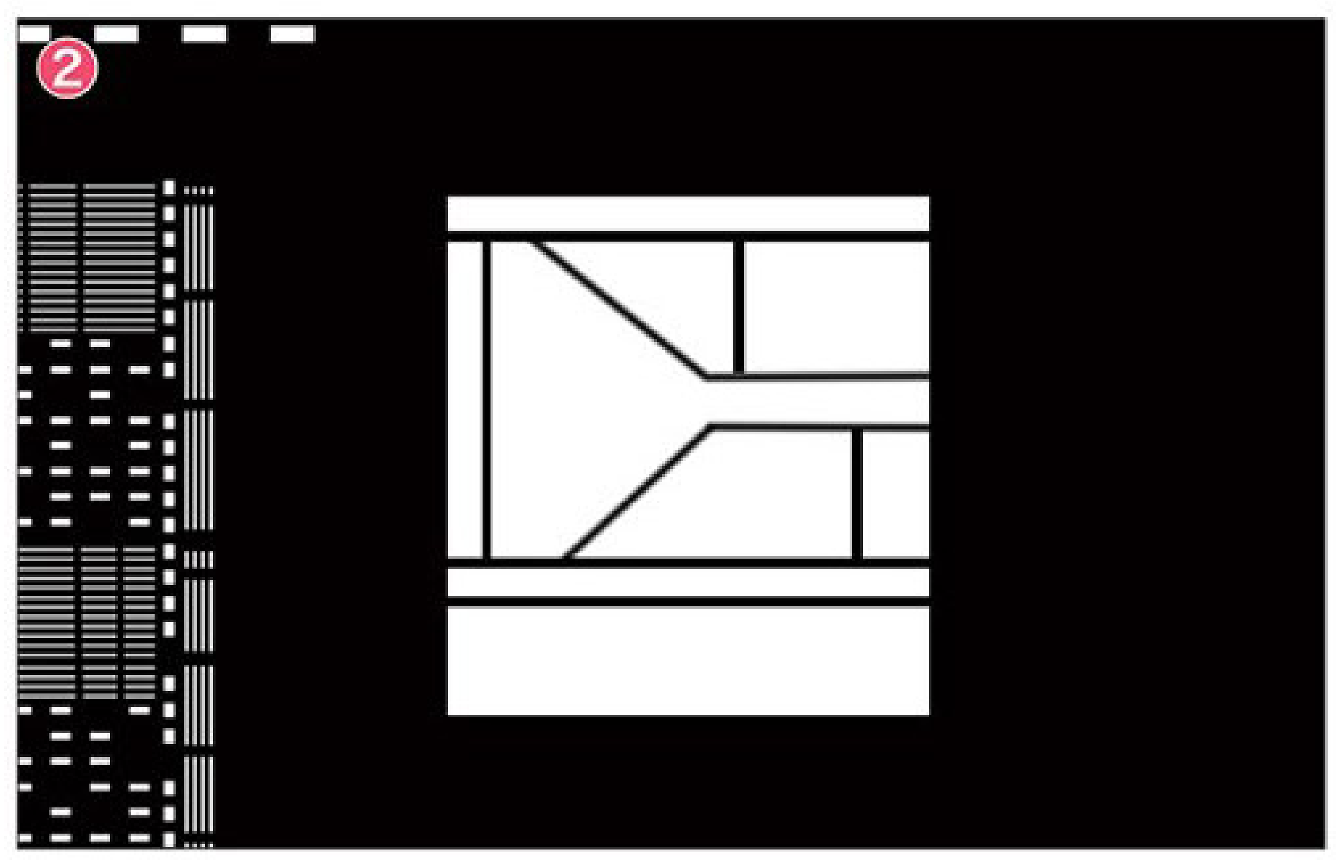
❷「素材」ファイルを開いて、壁のディテールになる図形を作成します。［図形］ツール→［長方形］を使って白で描き、［消しゴム］ツール→［硬め］で削るように模様を加えます。図形ができたら［選択範囲］ツール→［長方形選択］で選択し［コピー］（Ctrl+C）します。

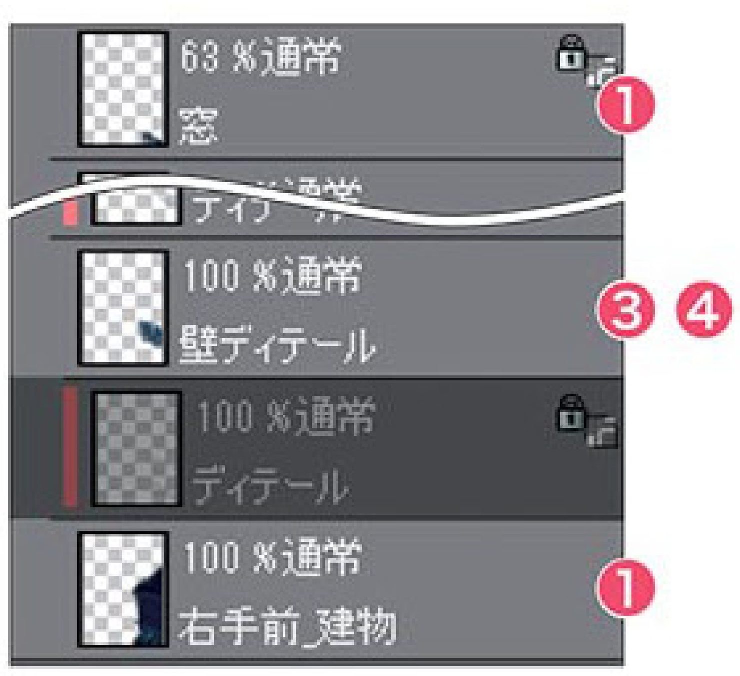
❸イラストのキャンバスに［貼り付け］（Ctrl+V）し「壁ディテール」レイヤーとします。［自由変形］（Ctrl+Shift+T）で建物の壁に形を合わせて配置し、［透明ピクセルをロック］をオンにして暗い色で［塗りつぶし］（Alt+Del）ます。

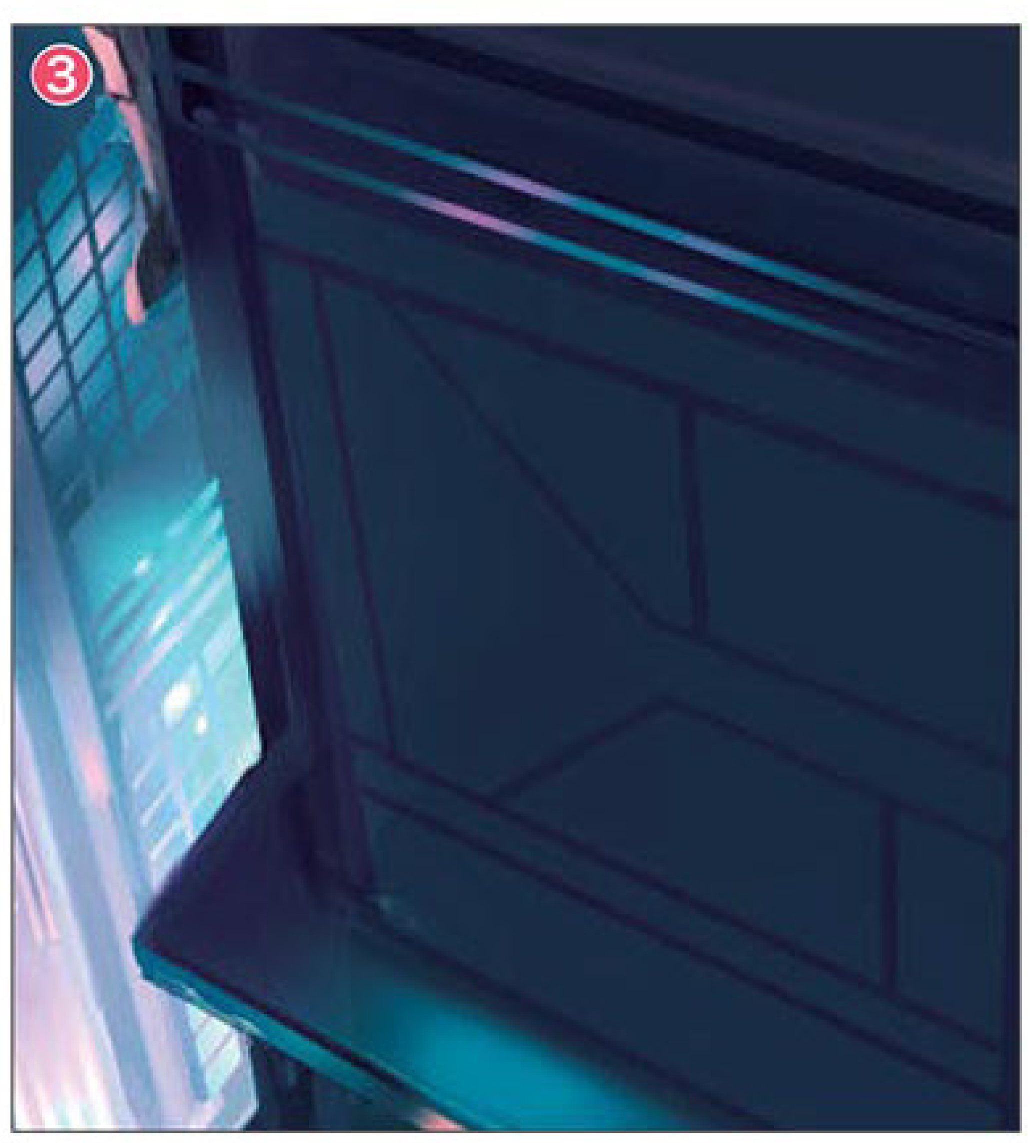
❹［エアブラシ］→［柔らか］でグラデーションを加えます。



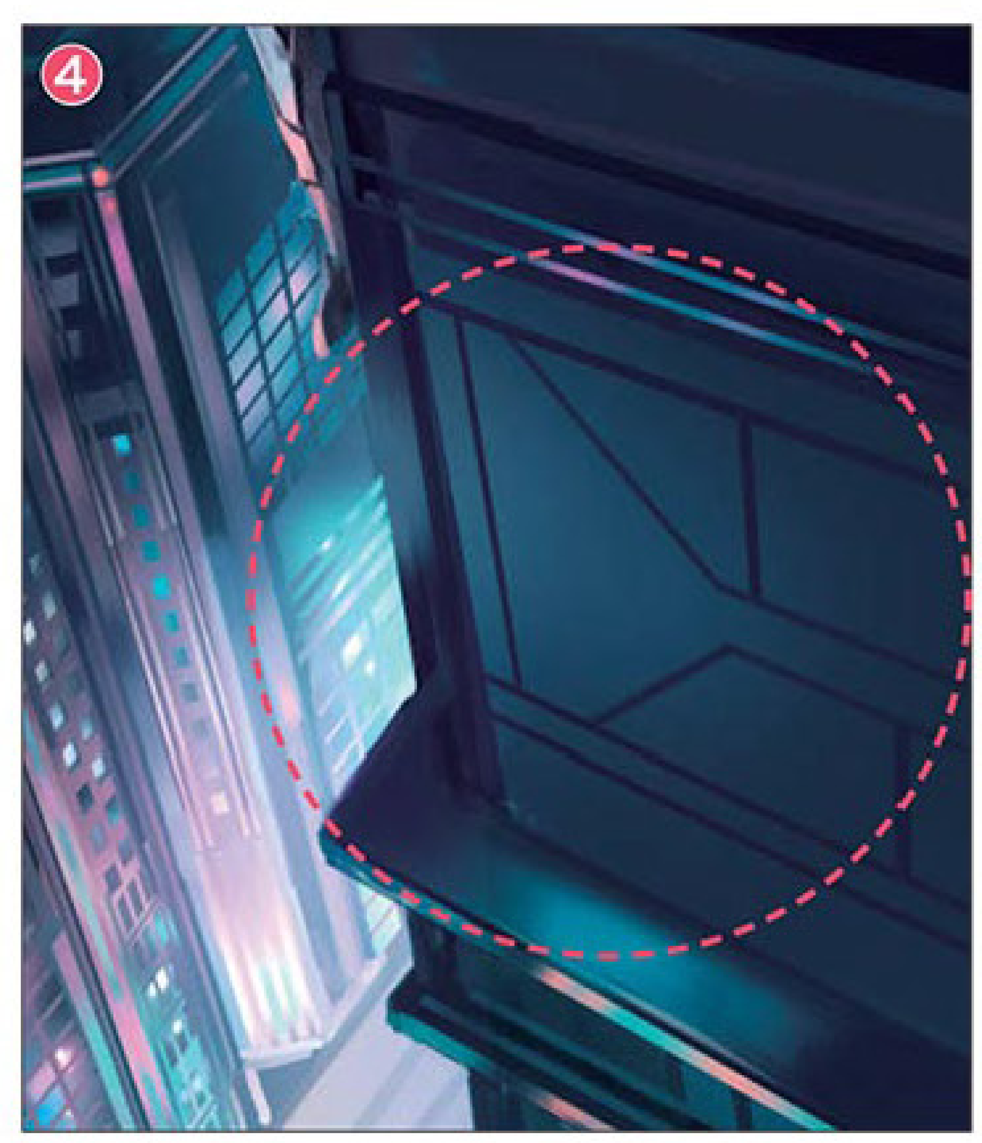
レイヤー名：窓／不透明度63％
レイヤー名：右手前_建物







レイヤー名：壁ディテール



レイヤー名：壁ディテール

❶紺
R =25
G =35
B =61

❷白
R =255
G =255
B =255

❸暗い色
R =16
G =45
B =70

❹グラデーション
R =67
G =101
B =134

ツール：❶❷［硬め］／❶［濃い鉛筆］／❷［長方形］／❷［長方形選択］／❹［柔らか］

16 壁のディテールを描き込む

❶新規レイヤーを作成し「壁ディテール」レイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］。壁の模様に照り返しや影をつけます。光源を意識しながら［濃い鉛筆］を使い描画します。

❷［濃い鉛筆］を使って、暗い色でディテールを追加します。

❸新規レイヤーを作成し、［筆］ツール→［水彩］→［不透明水彩］で色がまだらになるように描画します。





レイヤー名：ディテール

❶照り返し1
R =80
G =134
B =173

❶照り返し2
R =18
G =76
B =111

❶影
R =31
G =45
B =75

❷暗い色
R =4
G =17
B =38

❸まだら1
R =33
G =38
B =54

❸まだら2
R =85
G =85
B =85

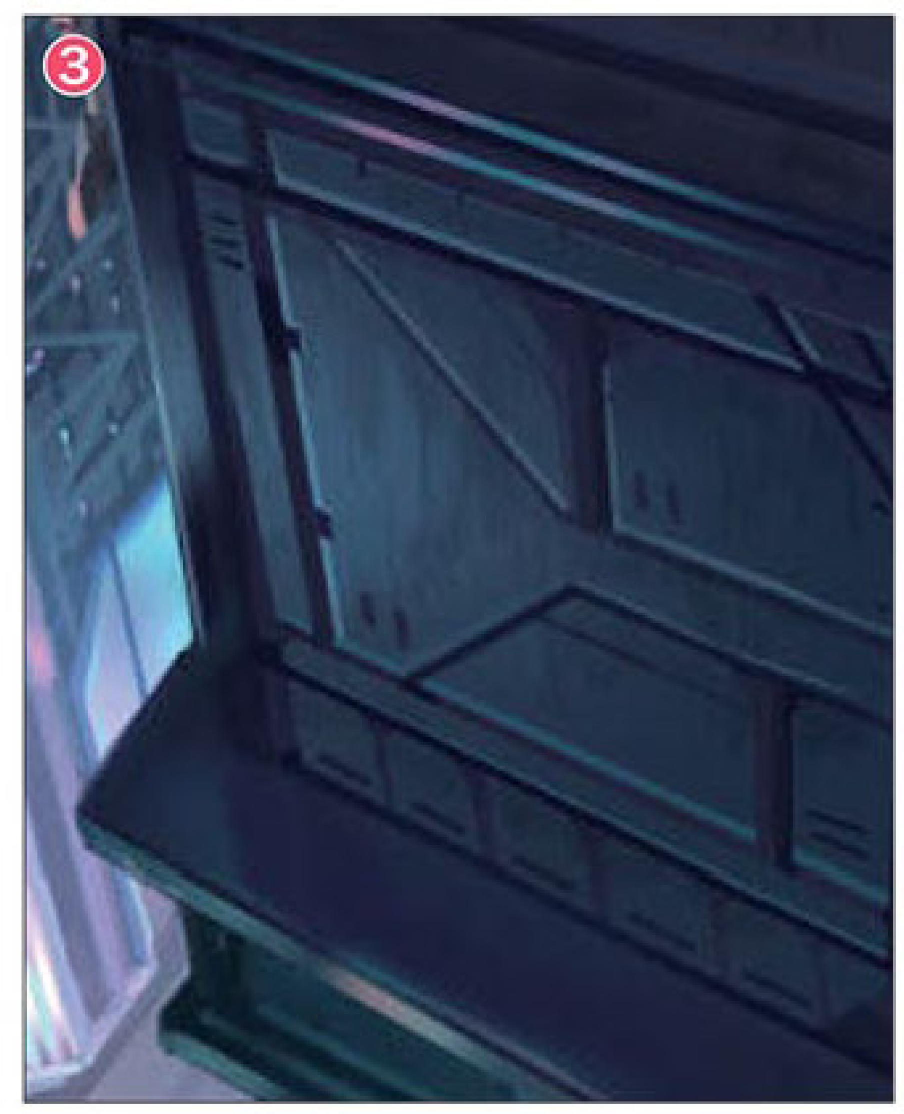
❸まだら3
R =170
G =247
B =255

❸まだら4
R =211
G =234
B =252

ツール：❶❷［濃い鉛筆］／❸［不透明水彩］



レイヤー名：ディテール



レイヤー名：汚し／［オーバーレイ］／不透明度21％

17 窓枠を描く

新規レイヤーを作成し、下の窓に［濃い鉛筆］で窓枠を描き加えます。

窓枠1
R =20
G =107
B =135

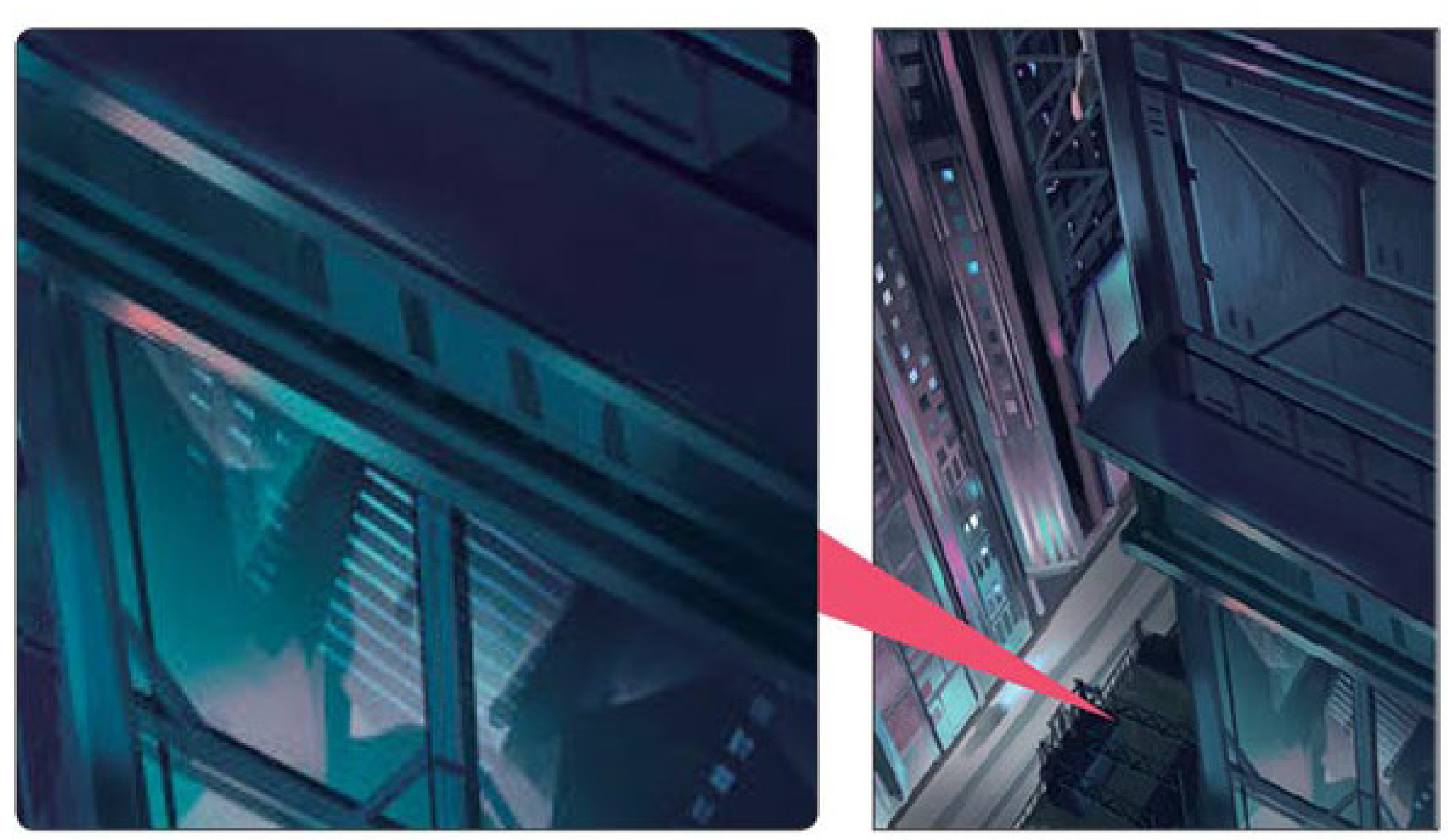
窓枠2
R =3
G =30
B =43

窓枠3
R =33
G =77
B =100

ツール：［濃い鉛筆］






レイヤー名：枠

ビルの島を描く

高層ビルが並ぶ島を描きます。



レイヤー構成

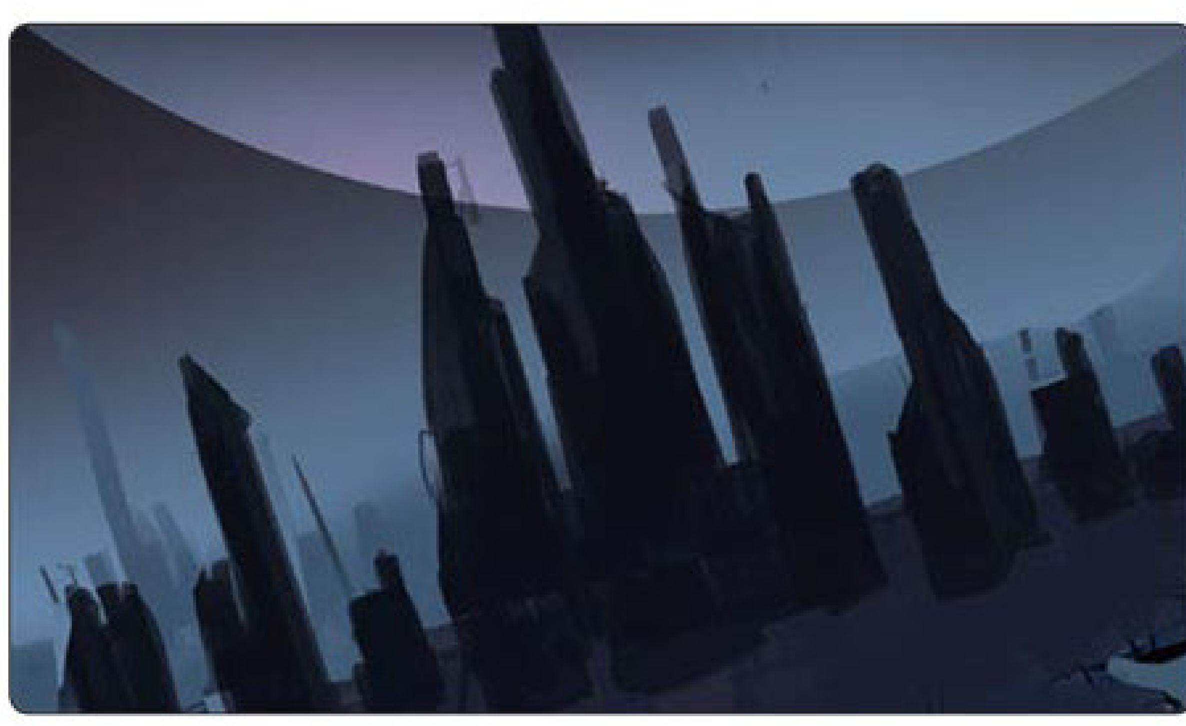


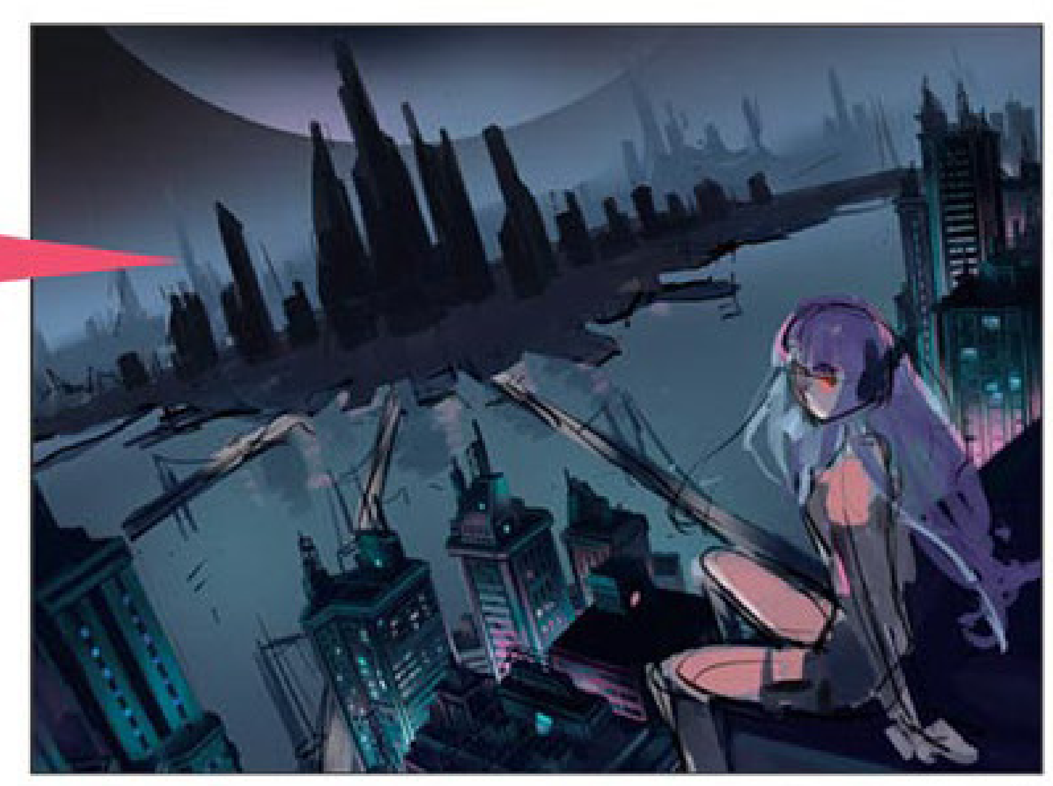
01 建物を描く

新規レイヤー「中景_建物_中」を作成し、島の建物を［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］でシルエットを整えながら均一な塗りで描画します。

建物
R =20
G =25
B =32

ツール：［濃い鉛筆］





レイヤー名：中景_建物_中

02 手前に建物を追加する

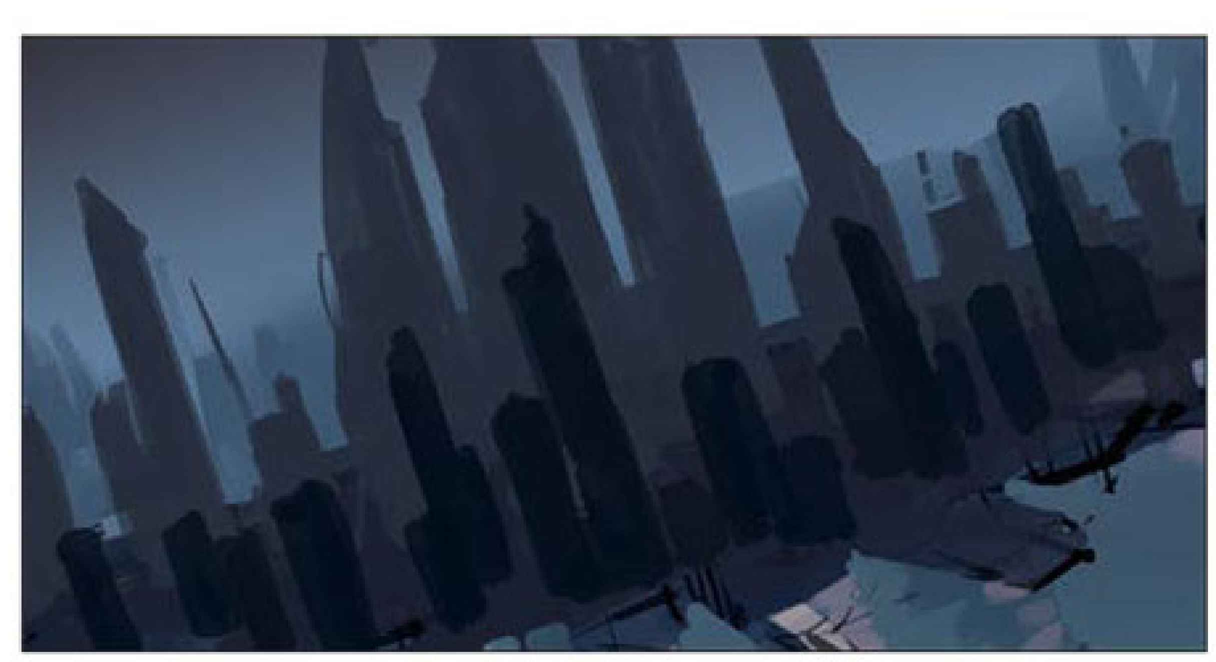
❶手前にも建物を追加します。新規レイヤー「中景_建物_前」を作成し、［濃い鉛筆］で描画します。

❷遠近感を出すため、工程01の建物の色を薄い色に塗り替えます。「中景_建物_中」レイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにして［塗りつぶし］（Alt+Del）します。

❶手前の建物
R =16
G =24
B =35

❷塗り替え
R =40
G =48
B =60

ツール：［濃い鉛筆］



❶レイヤー名：中景_建物_前
❷レイヤー名：中景_建物_中

03 奥に建物を追加する

さらに新規レイヤーを作成し、奥に建物を［濃い鉛筆］で追加します。



奥の建物
R =57
G =71
B =94

ツール：［濃い鉛筆］





レイヤー名：中景_建物_後

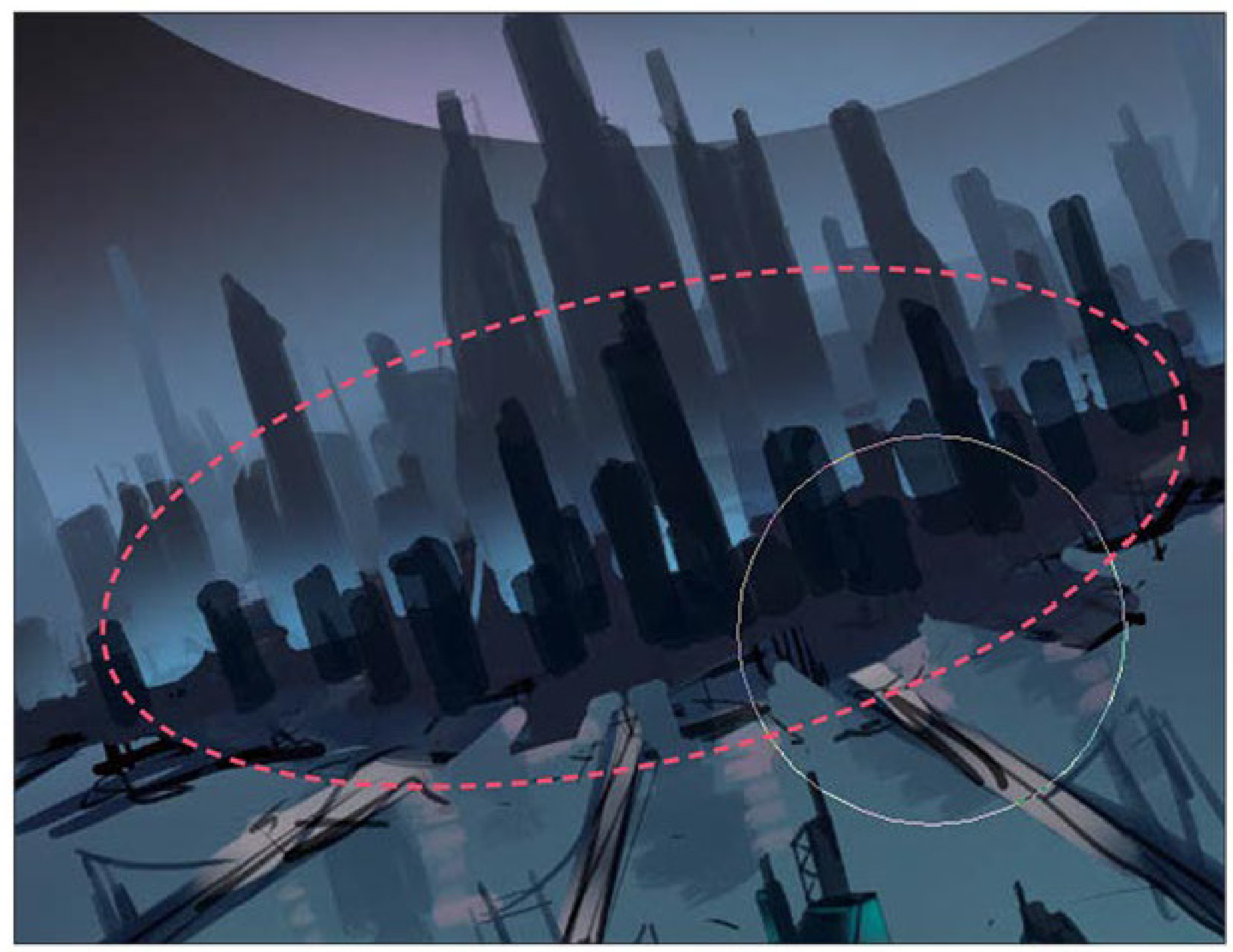
04 下部に光を入れる

都市の下部が光ってるように描画します。「中景_建物_中」レイヤーの上に［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、［下のレイヤーでクリッピング］、［エアブラシ］ツール→［柔らか］で描画します。



光
R =90
G =138
B =179

ツール：［柔らか］



レイヤー名：ライト_グラデ／［加算（発光）］

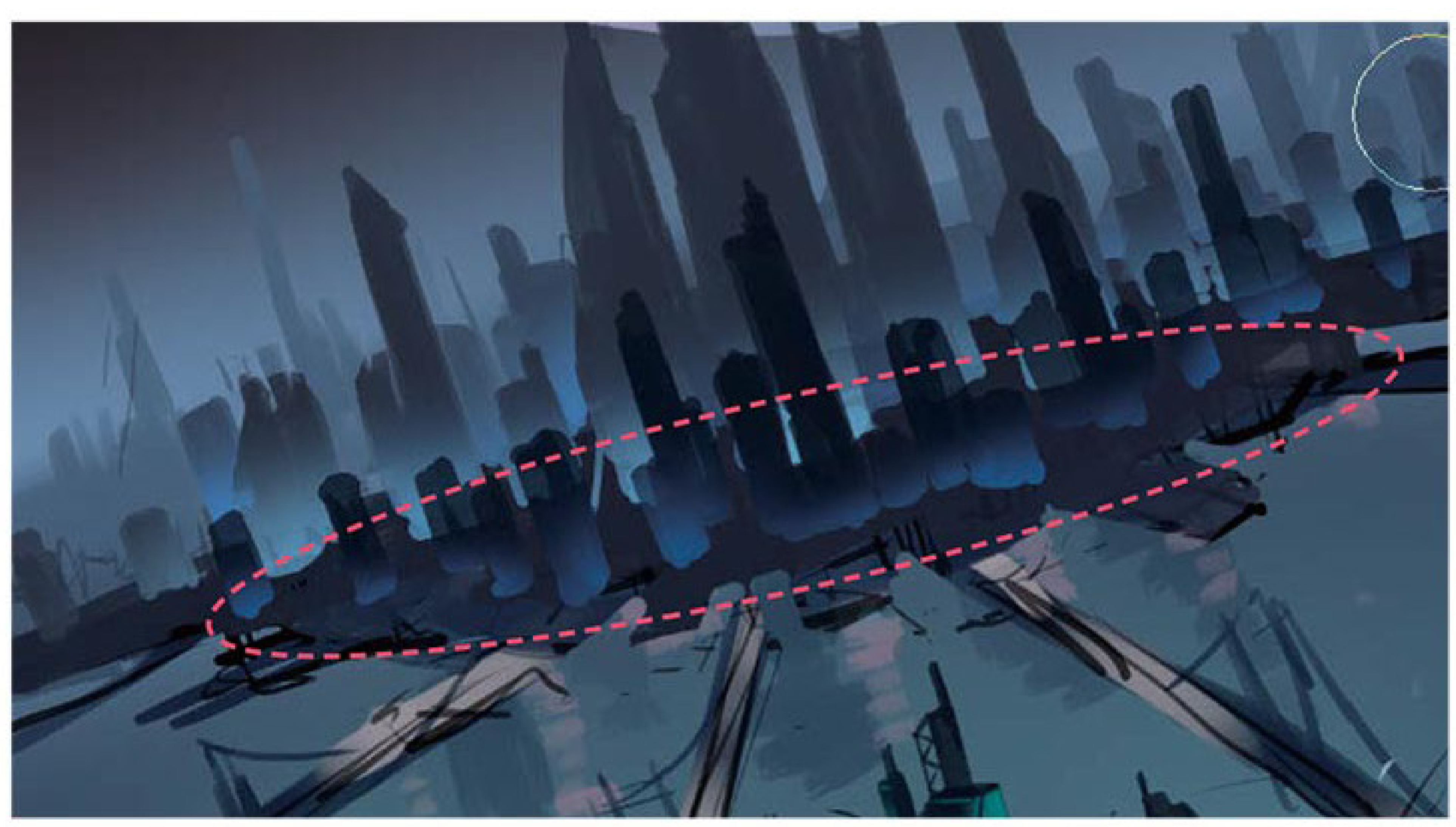
05 手前の建物の下部にも光を入れる

手前の建物の下部にも光を入れます。「中景_建物_前」レイヤーの上に［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、工程04と同じ手順で描画します。



光
R =42
G =87
B =157

ツール：［柔らか］



レイヤー名：ライト_グラデ／［加算（発光）］

06 暖色の光を加算する

❶「中景_建物_中」レイヤーと「中景_建物_前」レイヤーとの間に新規レイヤー「中景_建物_前中」を作成してビルのシルエットを［濃い鉛筆］で描いて追加します。

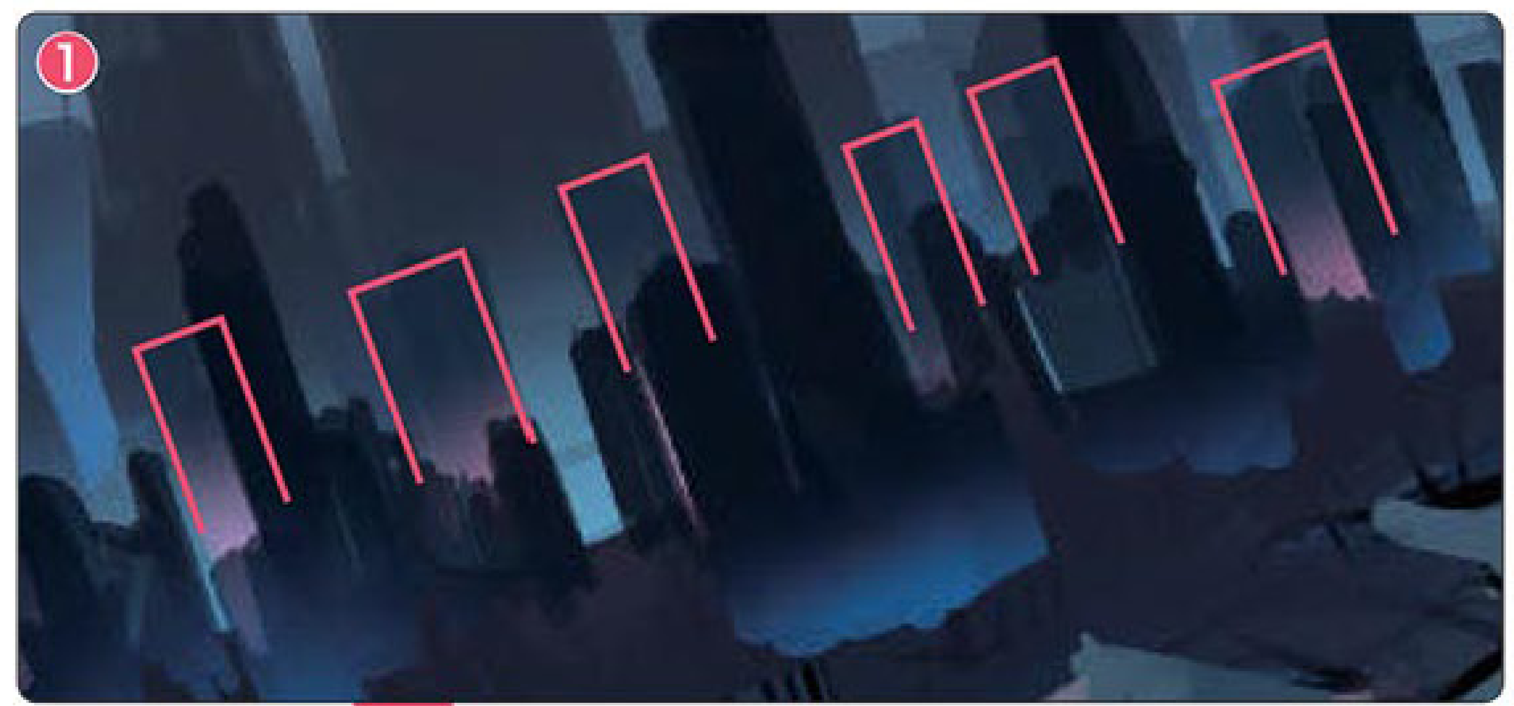
❷［加算（発光）］モードのレイヤーを作成し、［鉛筆］ツール→［濃い鉛筆］や［エアブラシ］ツール→［柔らか］で暖色の光を追加します。

❶シルエット
R =33
G =46
B =64

❷暖色の光1
R =167
G =94
B =150

❷暖色の光2
R =254
G =142
B =187

ツール：❶❷［濃い鉛筆］／❷［柔らか］



レイヤー名：中景_建物_前中

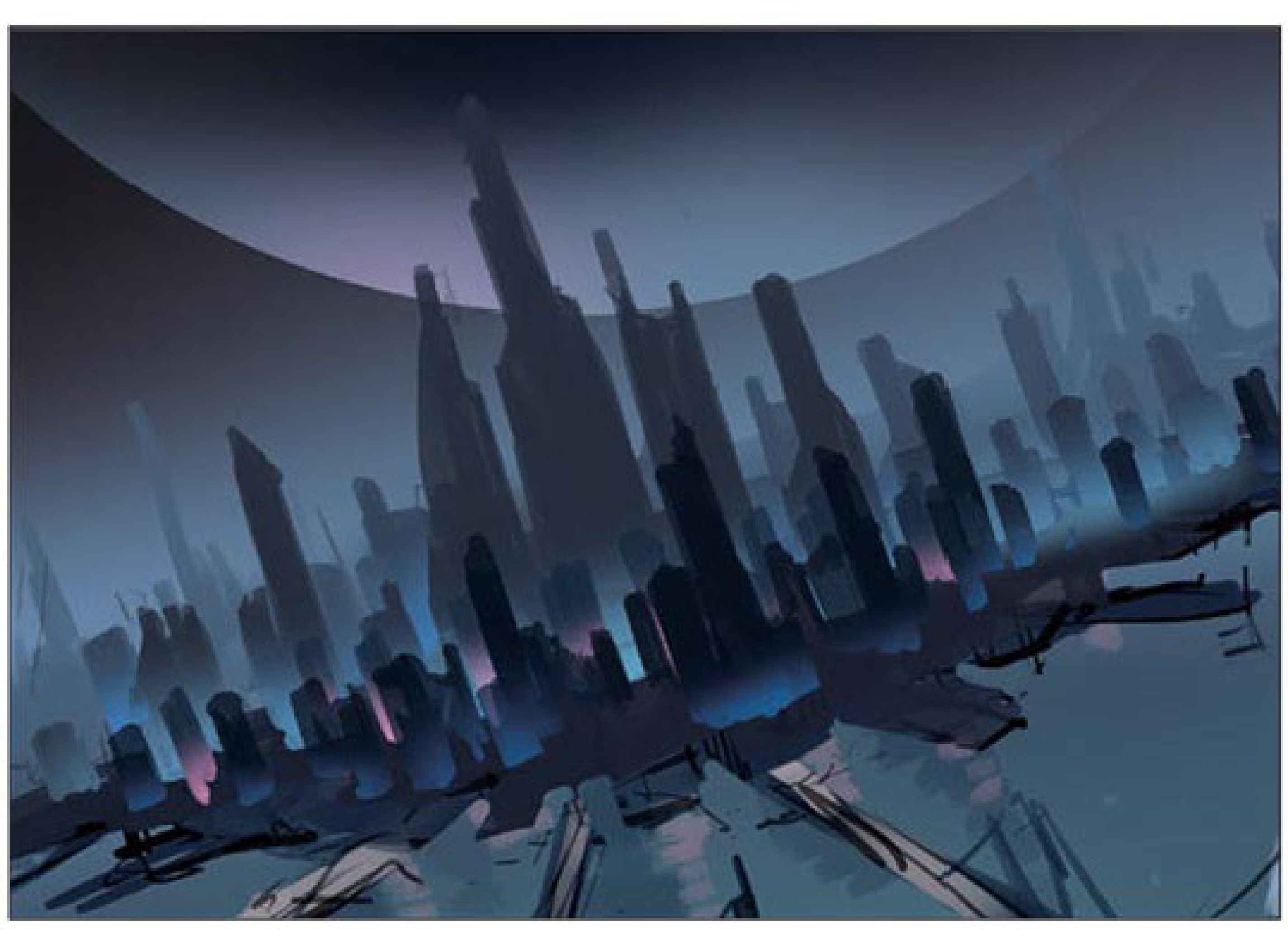




レイヤー名：ライト_グラデ／［加算（発光）］

07 ビルのシルエットを整える

建物のシルエットを、［濃い鉛筆］や［消しゴム］ツール→［硬め］で加筆調整します。





シルエット1
R =78
G =97
B =129

シルエット2
R =43
G =56
B =73

シルエット3
R =16
G =25
B =36

ツール：［濃い鉛筆］／［硬め］

レイヤー名：中景_建物_前
レイヤー名：中景_建物_中
レイヤー名：中景_建物_後

08 ビルの明かりを描く

［加算（発光）］モードのレイヤーを作成して、［濃い鉛筆］で点を打つように描画して建物に明かりを加えます。

明かり1
R =153
G =255
B =246

明かり2
R =255
G =202
B =143

明かり3
R =255
G =150
B =215

ツール：［濃い鉛筆］

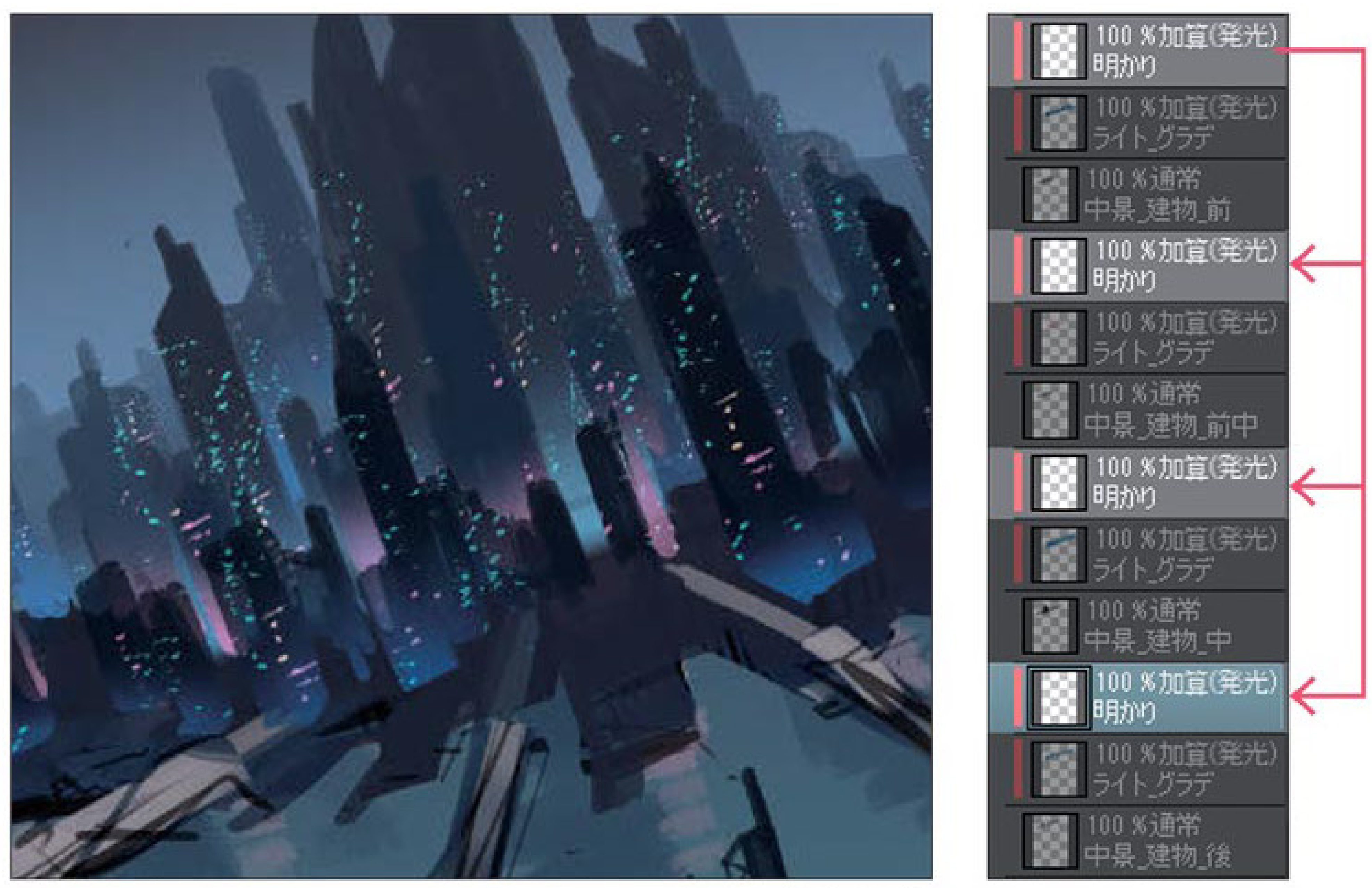


レイヤー名：明かり／［加算（発光）］

09 ビルの明かりを描く

「明かり」レイヤーを複製して、前後のビルにも明かりを追加します。それぞれの光の位置は、［レイヤー移動］ツールで調整します。

ツール：［レイヤー移動］



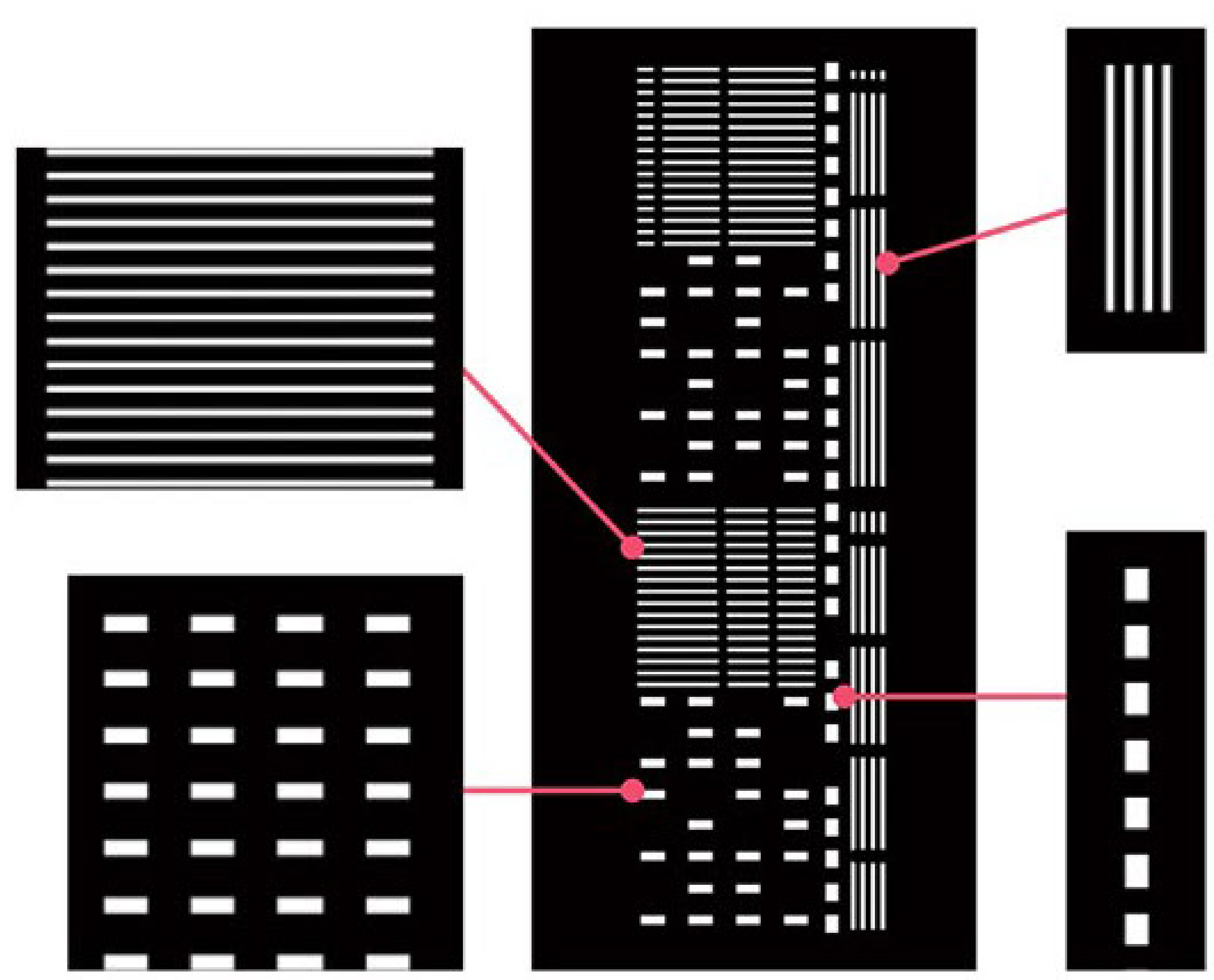
レイヤー名：明かり／［加算（発光）］

10 ディテール用の図形を作成する

「素材」ファイルで、［図形］ツール→［長方形］で作成した窓の図形を組み合わせて、ビルのディテール用の図形を作成します。
できたら［選択範囲］ツール→［長方形選択］で選択し［コピー］（Ctrl+C）します。

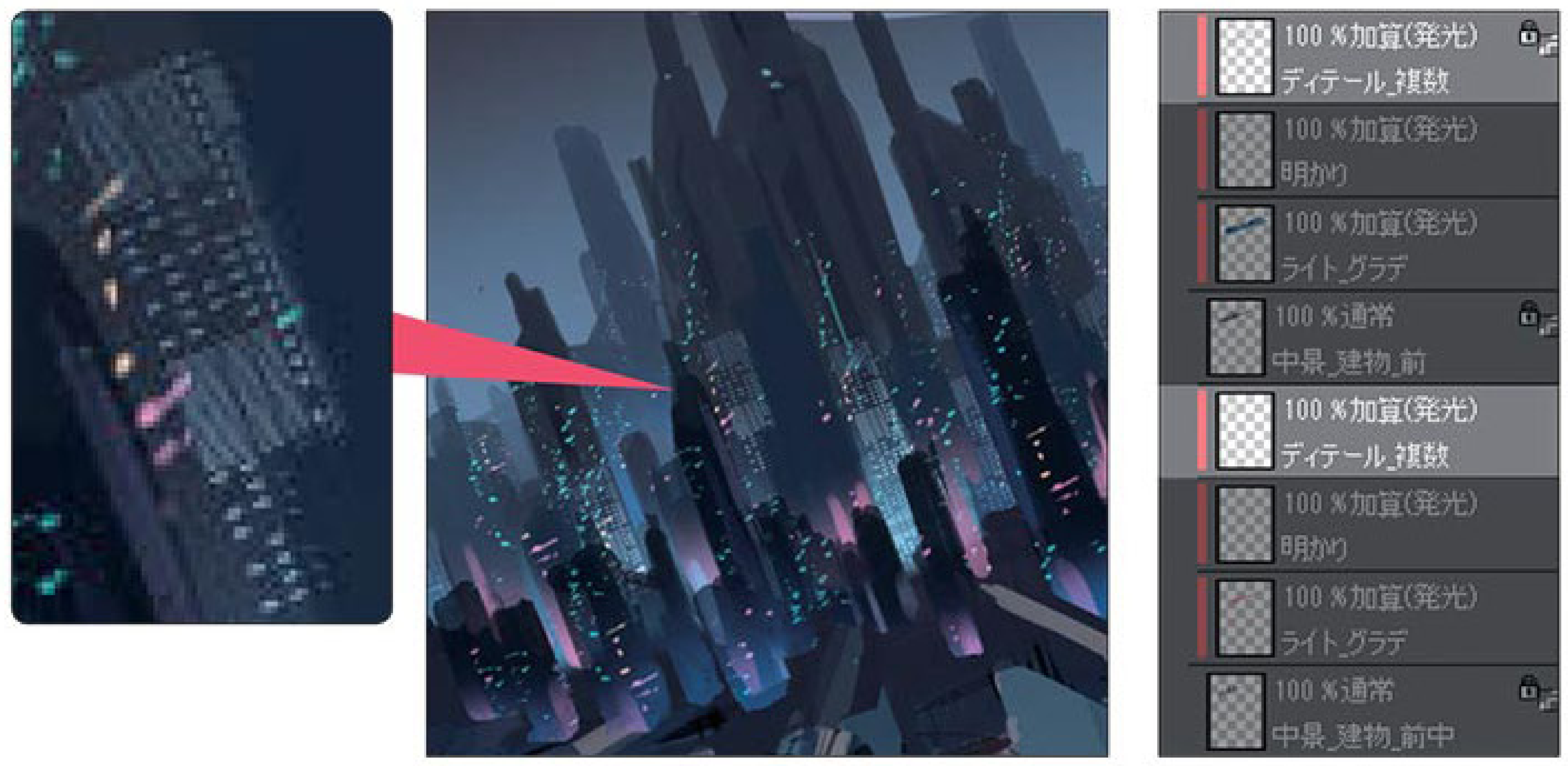
白
R =255
G =255
B =255

ツール：［長方形］／［長方形選択］



11 作成した図形を配置する

工程10（P.147）で［コピー］（Ctrl+C）した図形をイラストのキャンバスに［貼り付け］（Ctrl+V）し、「中景_建物_中」などのベースになるレイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］します。位置や大きさを［拡大・縮小・回転］（Ctrl+T）で変形して配置します。合成モードは［加算（発光）］にします。



レイヤー名：ディテール_複数／［加算（発光）］

12 空の色味を調整する

［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成し、「STEP2 下塗りする」の工程01 02（P.131）で作成した「空／水面」レイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］。［エアブラシ］ツール→［柔らか］を使って寒色や黒などで描画し、空の色味を調整しました。発色の強さはレイヤー不透明度で調整します。



寒色1
R =2
G =135
B =166

寒色2
R =50
G =121
B =180

黒
R =0
G =0
B =0

ツール：［柔らか］



レイヤー名：カラー調整／［オーバーレイ］／不透明度66％

13 反射したビルを描く

新規レイヤーを作成し、建物が水面に反射している様子を描画します。

反射
R =46
G =62
B =84　ツール：［不透明水彩］





レイヤー名：反射／不透明度45％

14 水面の揺らぎを表現する

工程13で描画した部分を［色混ぜ］ツール→［指先］で波状に動かし、水面の揺らぎを表現します。

ツール：［指先］



レイヤー名：反射／不透明度 45％

15 ハイウェイを描く

ラフに描かれたハイウェイの塗りを整えます。不要な部分は［消しゴム］ツール→［硬め］で消し、［濃い鉛筆］で描画して塗りを整えます。



ハイウェイ1
R =74
G =79
B =92

ハイウェイ2
R =35
G =46
B =63

ツール：［硬め］／［濃い鉛筆］



レイヤー名：ハイウェイ

16 近景のハイウェイの塗りを整える

❶ハイウェイから伸びている近景の道路の塗りを［濃い鉛筆］で整えます。

❷道路に濃淡を加えます。［乗算］モードのレイヤーを作成し、［柔らか］を使って暗い色で描画します。

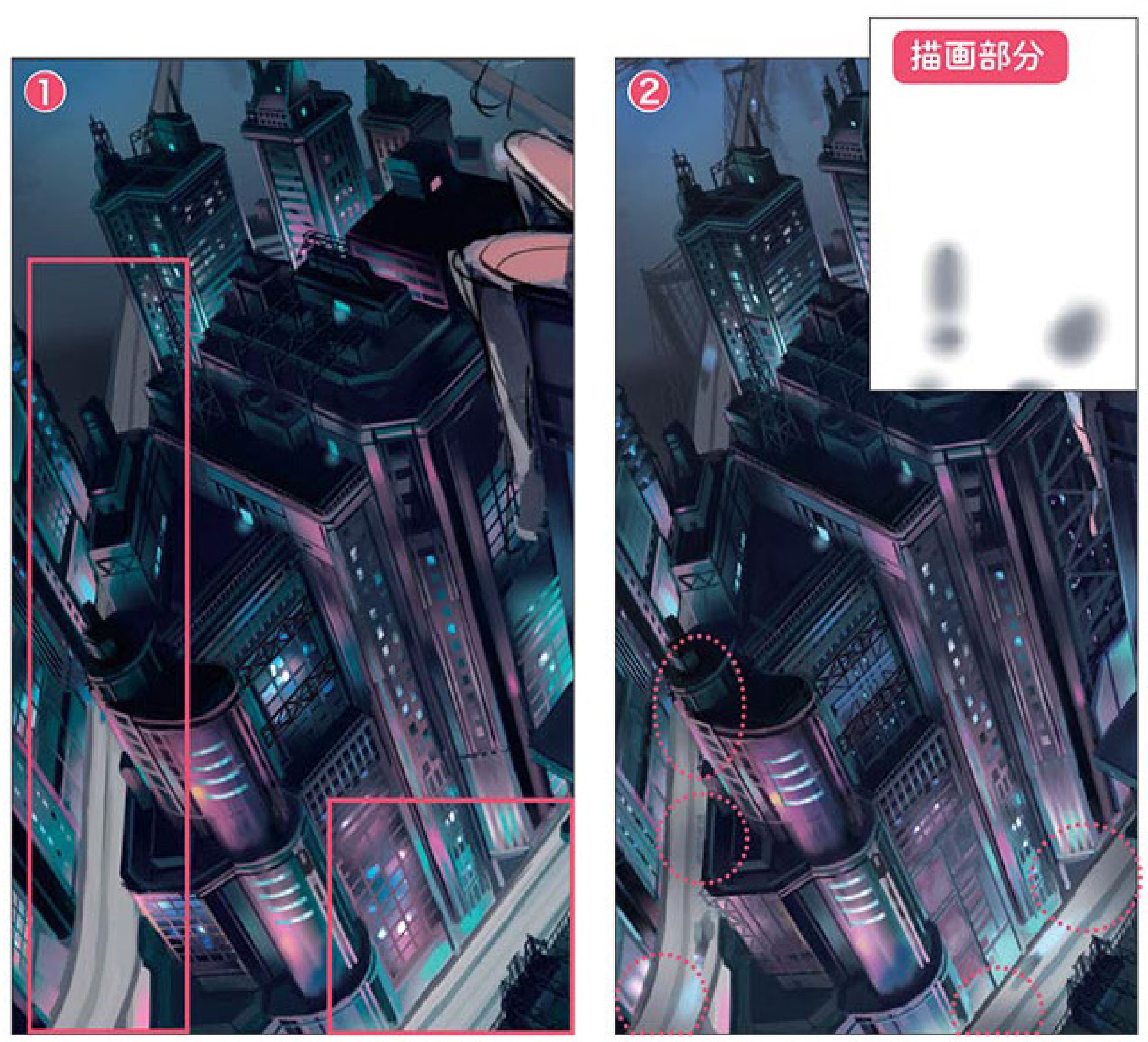


❶ハイウェイ1
R =193
G =192
B =196

❶ハイウェイ2
R =91
G =95
B =107

❷ハイウェイ3
R =136
G =140
B =150

ツール：［濃い鉛筆］／［柔らか］



レイヤー名：ハイウェイ

レイヤー名：明度調整／［乗算］／不透明度 69％

17 ハイウェイのパーツを追加する

❶ハイウェイの柱や骨組みなどを追加します。道路を描いた「ハイウェイ」レイヤーを挟んで2枚のレイヤー「ハイウェイ_パーツ_前」と「ハイウェイ_パーツ_後ろ」を作成し、[濃い鉛筆] で描画します。

❷ [濃い鉛筆] で、ハイウェイのパーツを描き込みます。

❸ [筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] で、水面に反射したハイウェイを描きます。濃度はレイヤー不透明度で調整します。

❹ [色混ぜ] ツール→ [指先] でなじませます。

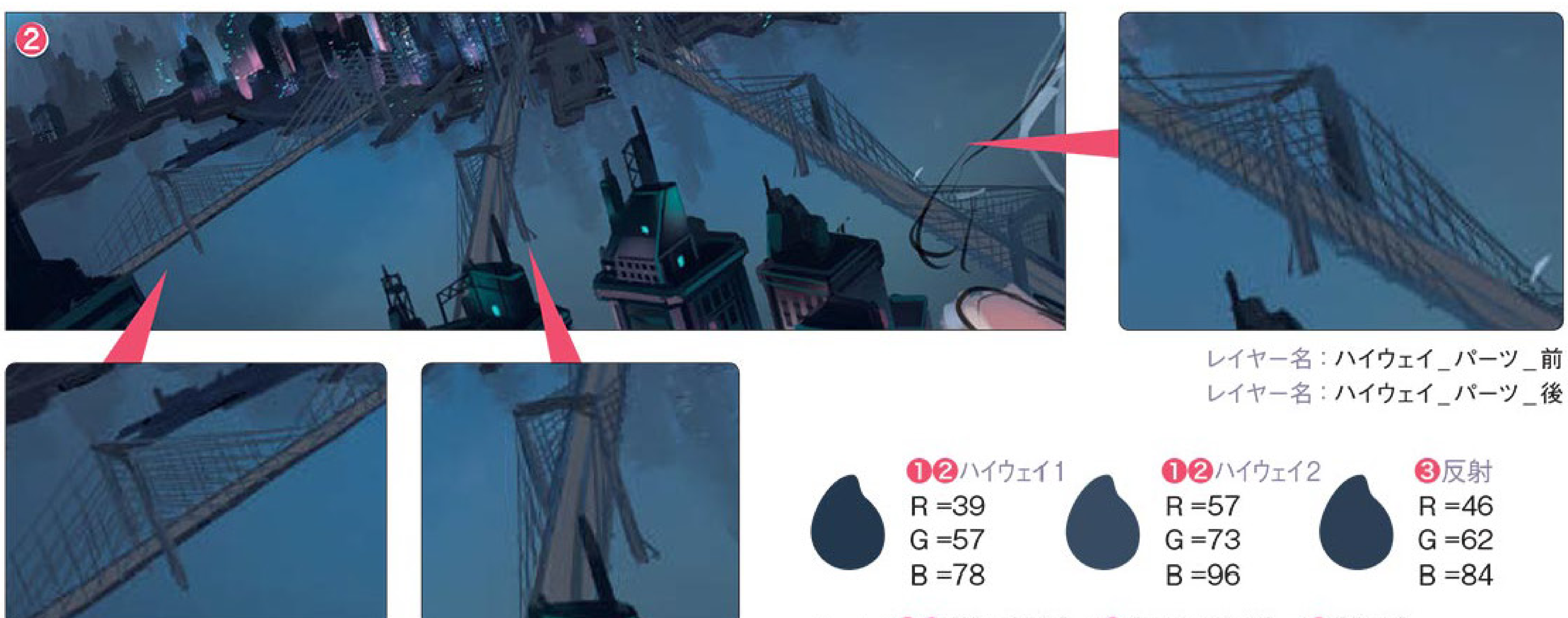




レイヤー名：ハイウェイ_パーツ_前
レイヤー名：ハイウェイ_パーツ_後

手前のパーツは「ハイウェイ_パーツ_前」レイヤーに描きます。

道路で隠れるパーツは「ハイウェイ_パーツ_後」レイヤーに描きます。



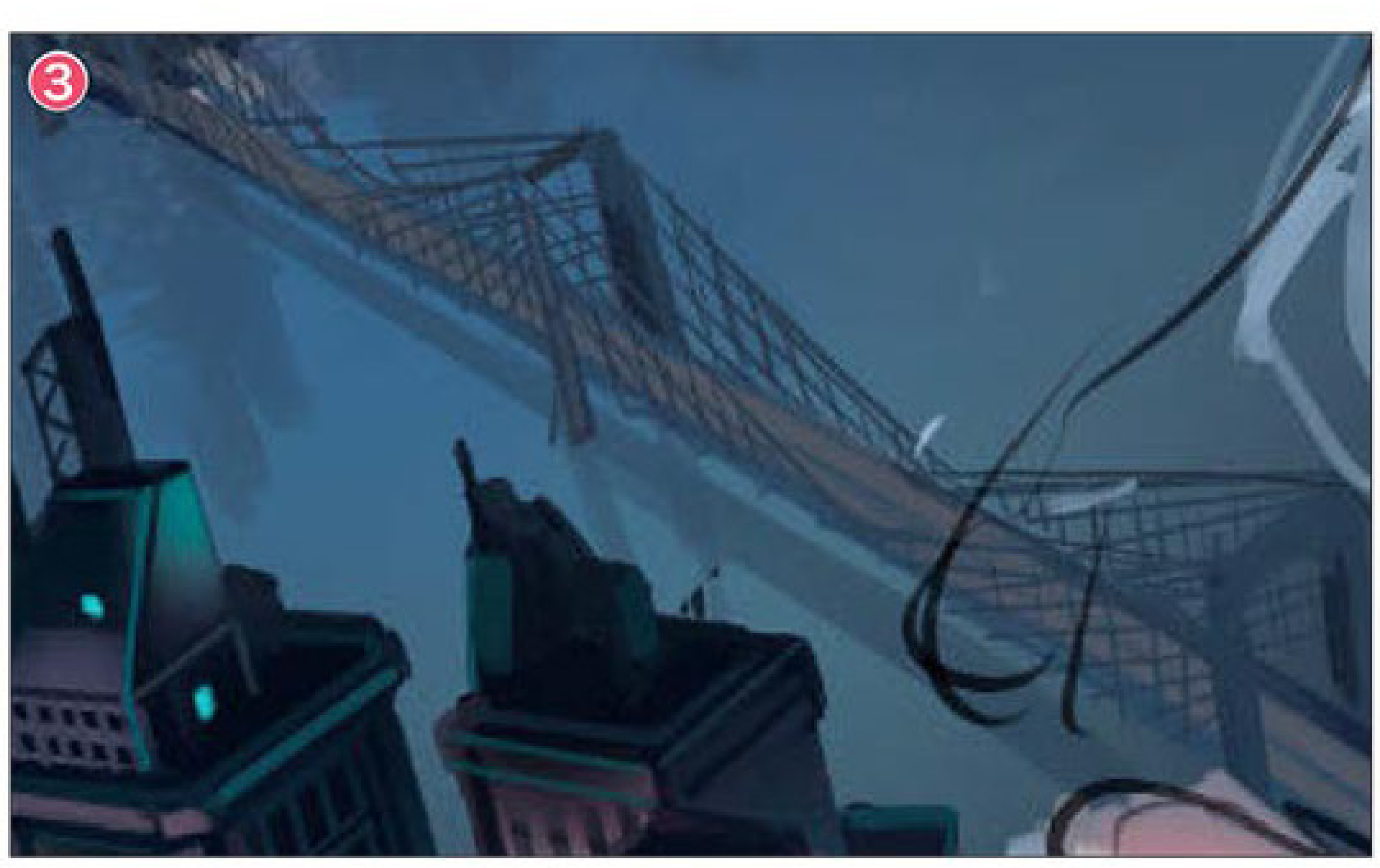
レイヤー名：ハイウェイ_パーツ_前
レイヤー名：ハイウェイ_パーツ_後

❶❷ハイウェイ1
R =39
G =57
B =78

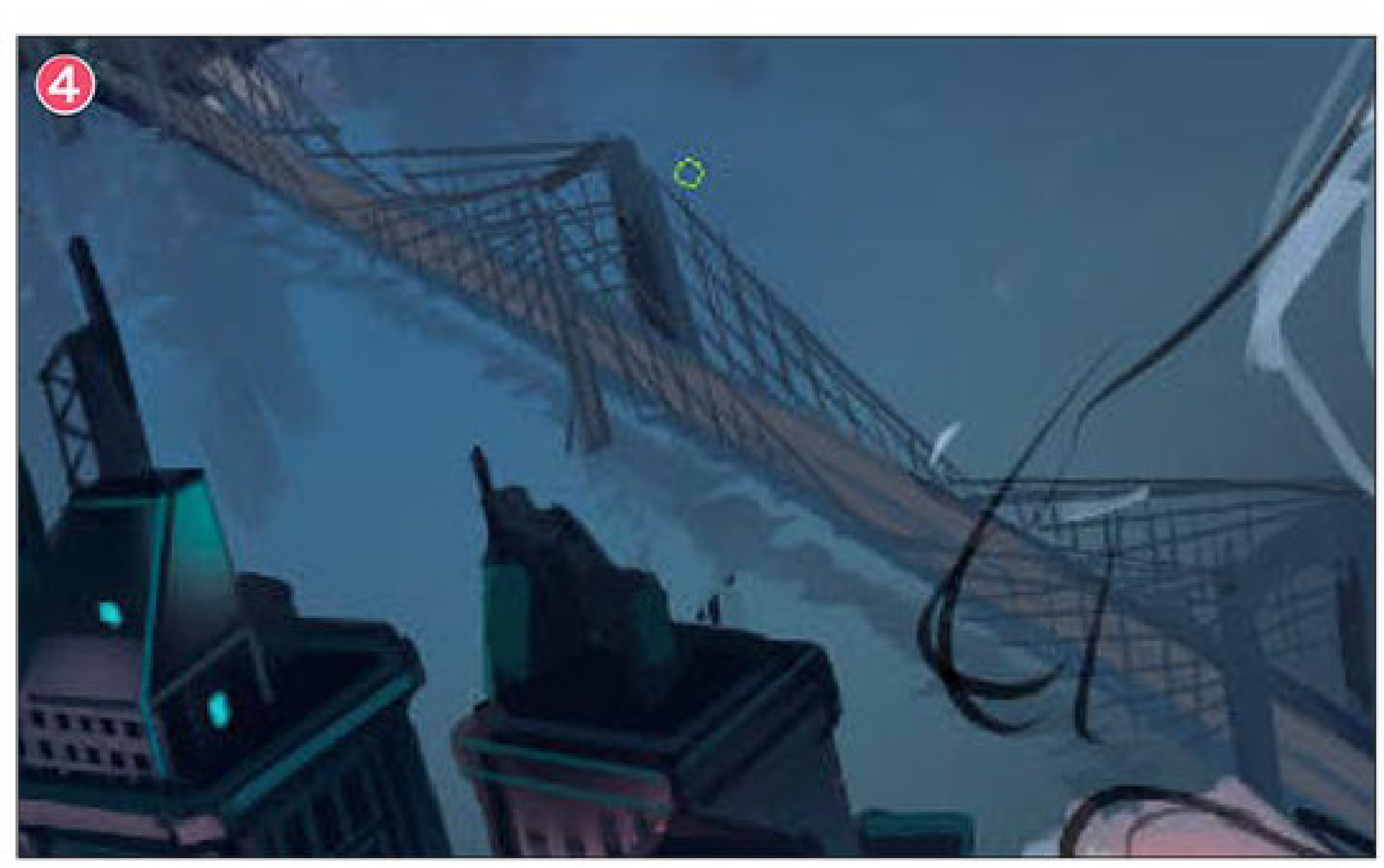
❶❷ハイウェイ2
R =57
G =73
B =96

❸反射
R =46
G =62
B =84

ツール：❶❷ [濃い鉛筆] ／❸ [不透明水彩] ／❹ [指先]



レイヤー名：反射／不透明度63％



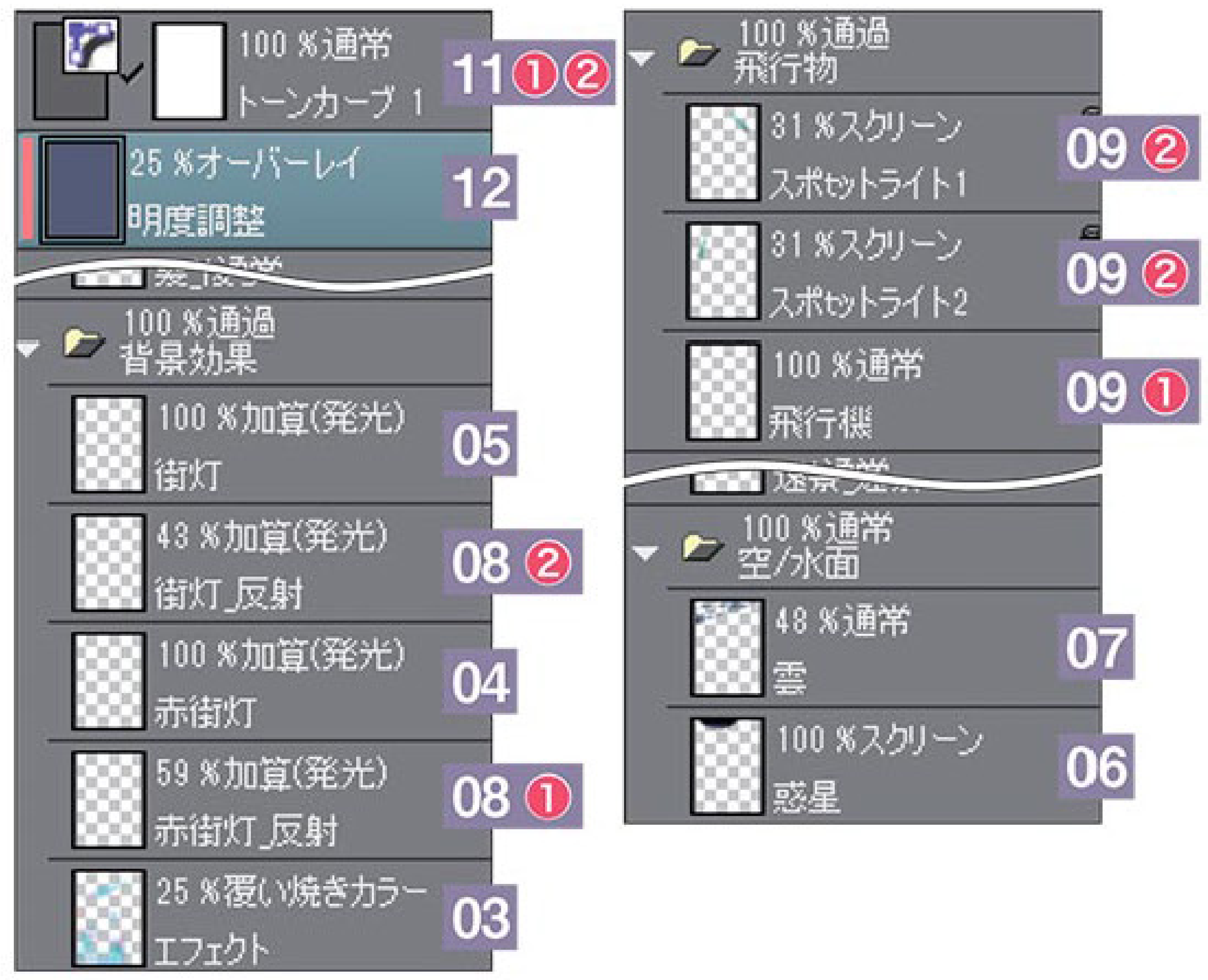
レイヤー名：反射／不透明度63％

修正・加筆する

建物のデザインを修正したり、合成モードを使って光の効果を加えたりします。奥に見えるビルの島には夜景の明かりを加えます。



レイヤー構成

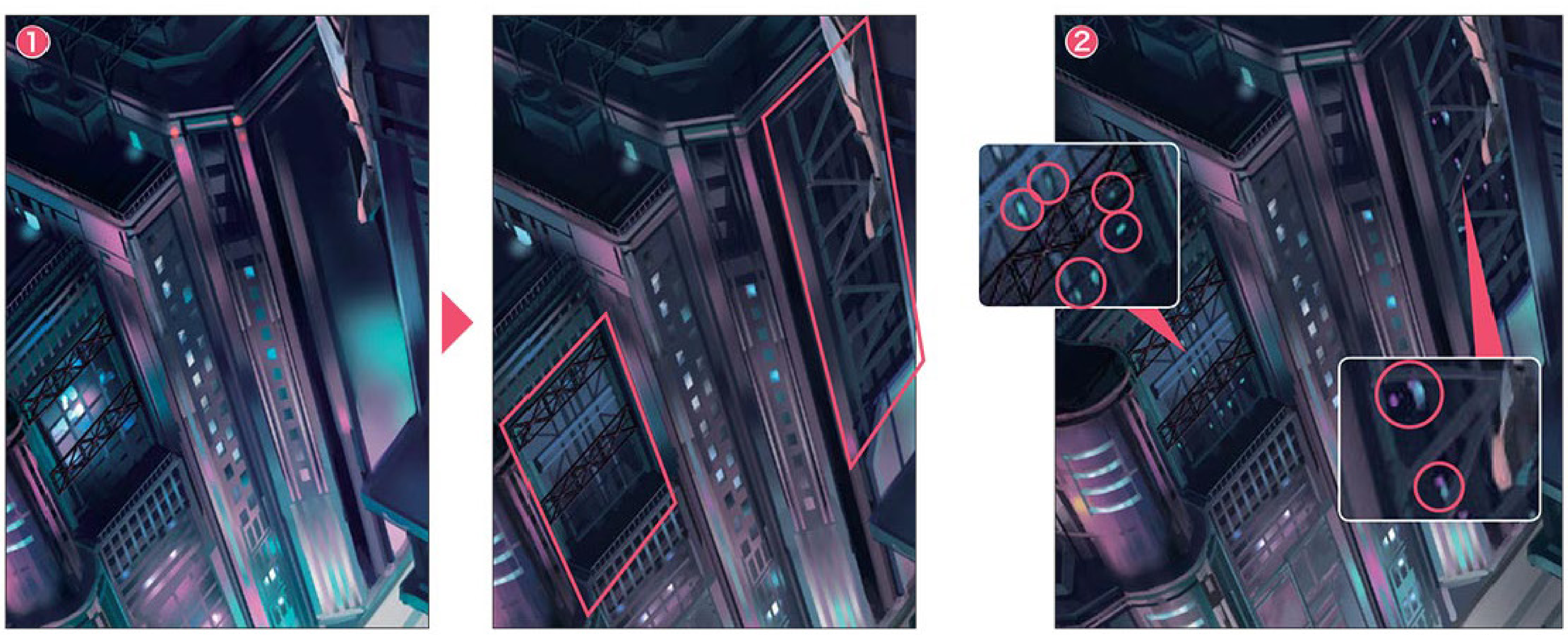


01 建物の細部を修正する

❶ [鉛筆] ツール→ [濃い鉛筆] で建物のディテールを加筆・修正しました。

❷ [加算（発光）] モードのレイヤーを作成し [筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] で小さい光を加えます。





レイヤー名：中央＿建物　　レイヤー名：ライト／［加算（発光）］

❶修正 1	❶修正 2	❶修正 3	❶修正 4	❷光 1	❷光 2
R =7	R =10	R =46	R =29	R =150	R =255
G =20	G =35	G =88	G =102	G =255	G =127
B =38	B =54	B =119	B =117	B =249	B =244

ツール：❶［濃い鉛筆］／❷［不透明水彩］

02 光を強める

❶中央にある建物付近の光を強くします。[加算(発光)] モードのレイヤーを作成し、[エアブラシ] ツール→ [柔らか] で描画しています。

❷左側の建物付近の光も強くします。[覆い焼きカラー] モードのレイヤーに [柔らか] で描画し、レイヤーマスクで明るくなる範囲を調整しました。レイヤーマスクの編集には [筆] ツール→ [厚塗り] → [油彩平筆] を使っています。

❶光1
R =164
G =179
B =238

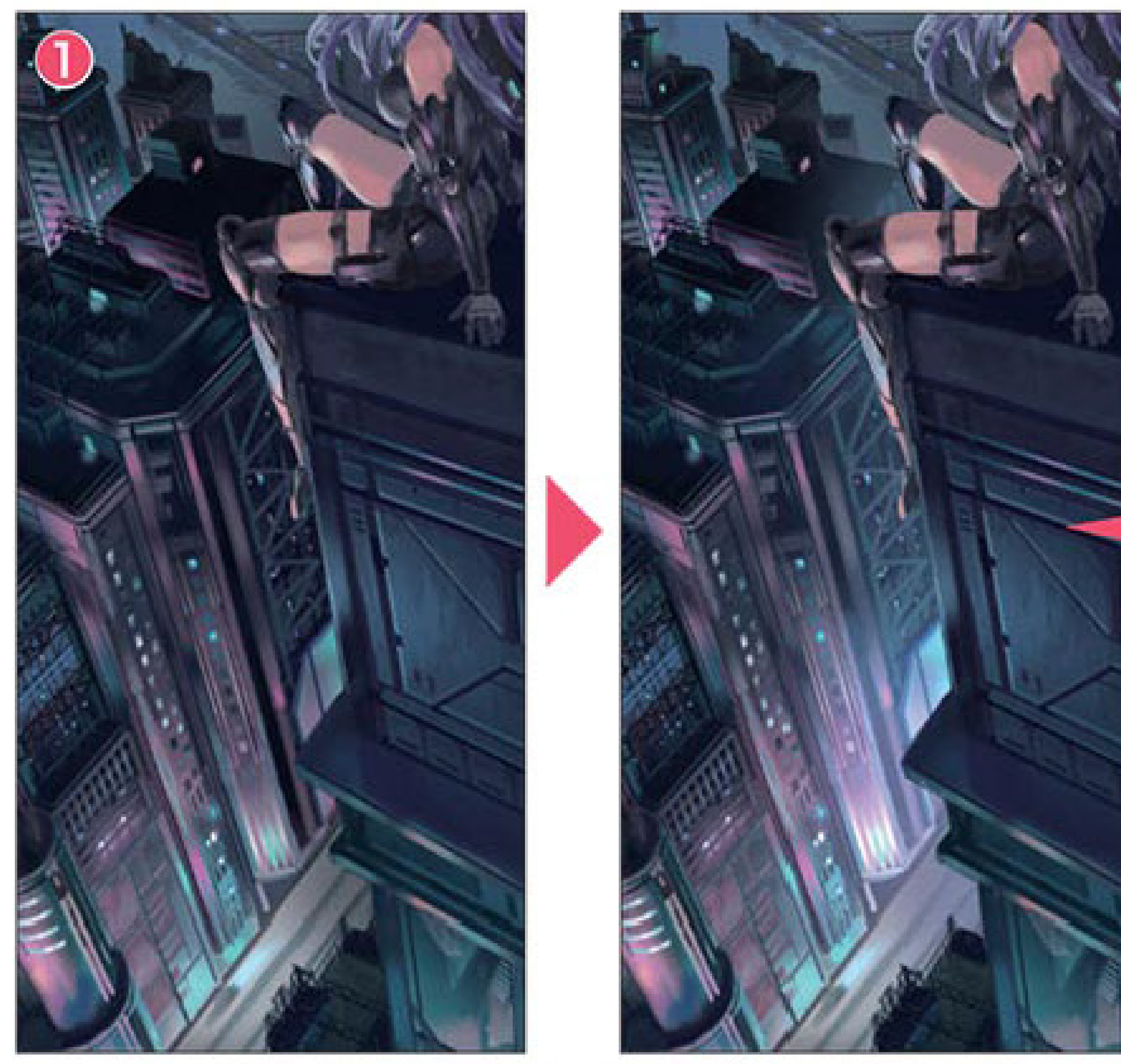
❶光2
R =253
G =123
B =199

❶光3
R =160
G =217
B =254

❷光4
R =113
G =212
B =255

❷光5
R =33
G =30
B =30

ツール：❶❷ [柔らか] ／❷ [油彩平筆]





レイヤー名：追加光源／ [加算（発光）] ／不透明度 56％





レイヤー名：光源追加／ [覆い焼きカラー] ／不透明度 61％

03 さらに光を加える

[覆い焼きカラー] モードのレイヤーを作成し、全体的に光を加えます。ツールは [柔らか] と、[筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] を使います。光の強さはレイヤー不透明度で調整します。

光1
R =143
G =175
B =216

光2
R =141
G =249
B =255

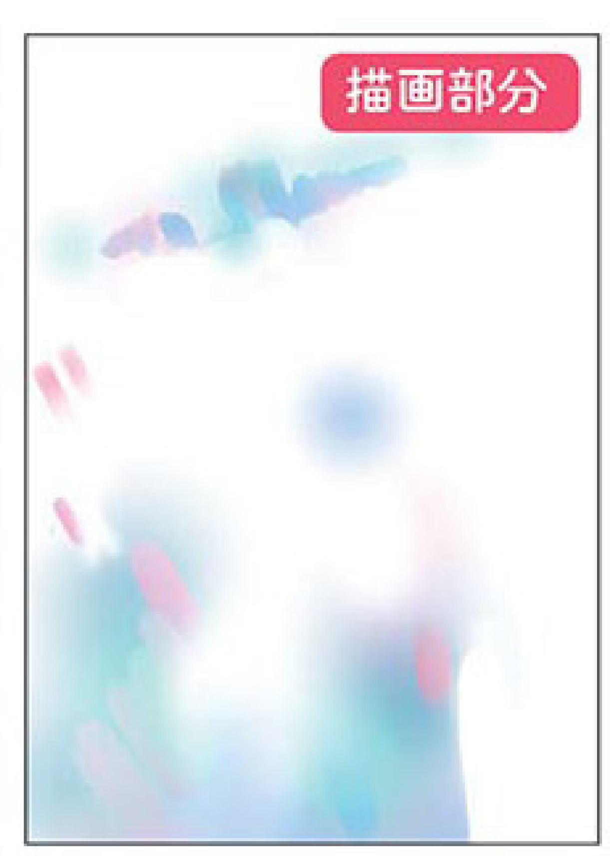
光3
R =249
G =164
B =218

ツール：[柔らか] ／ [不透明水彩]

レイヤー名：エフェクト／ [覆い焼きカラー] ／不透明度 25％



奥の都市にも効果を入れます。



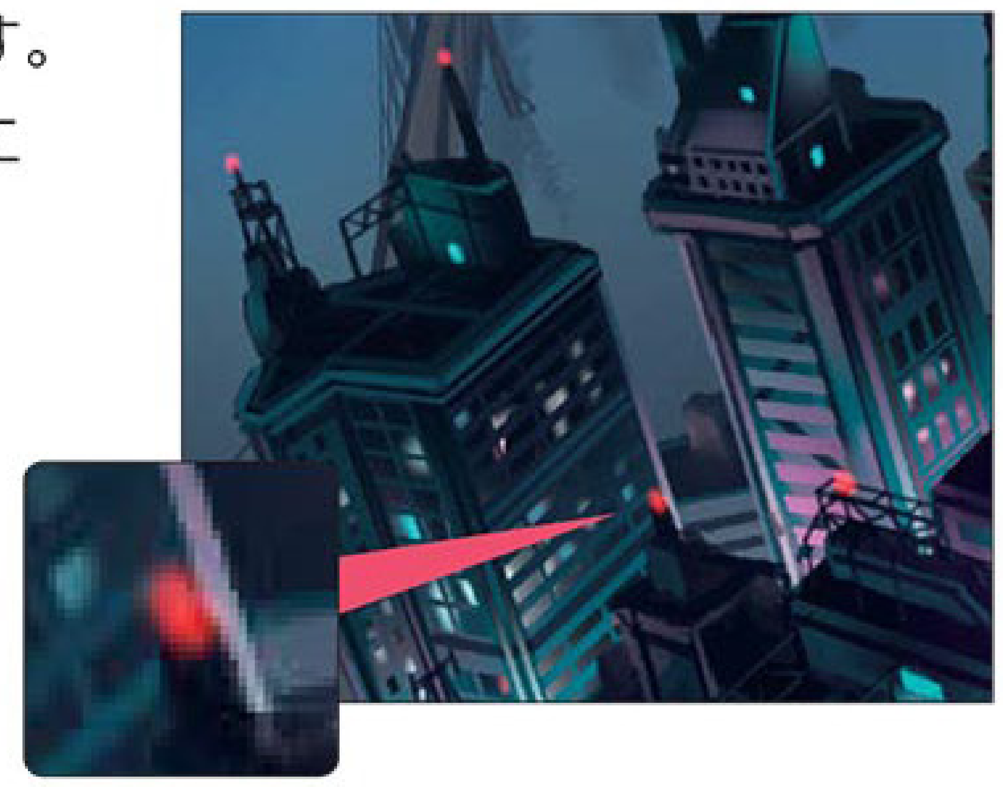
04 航空障害灯を描く

高層ビルの上部に航空障害灯※を追加します。[加算(発光)]モードのレイヤーを作成し、[エアブラシ] ツール→ [強め] で描きます。

航空障害灯
R =255
G =0
B =0

ツール：[強め]

※航空障害灯：夜間飛行する航空機の安全な航行のために、高層建築物や塔などに設置される電灯。





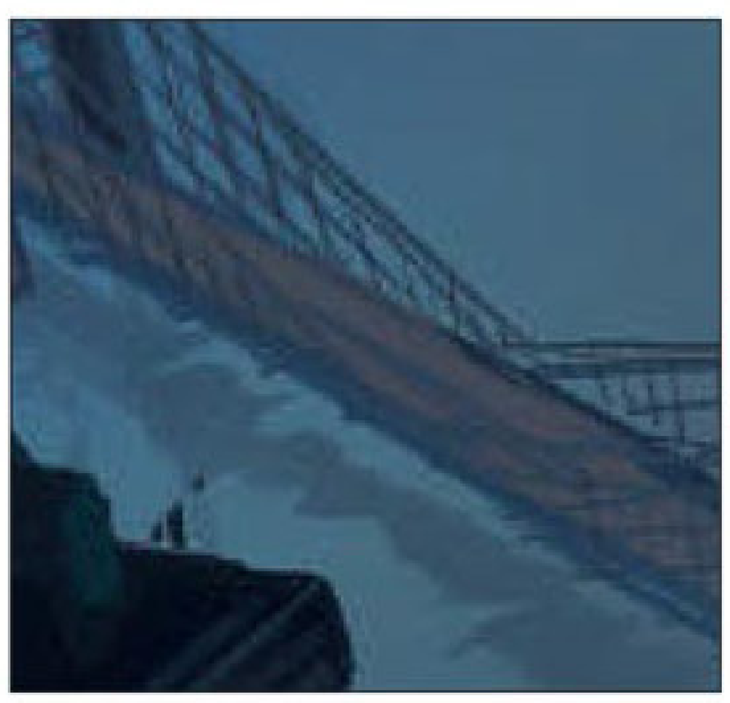
レイヤー名：赤街灯／[加算(発光)]

05 街灯を描く

道路付近の街灯を追加します。[加算(発光)] モードのレイヤー「街灯」を作成し、工程04で航空障害灯を描いたときのように、[エアブラシ] ツール→ [強め] で描きます。

街灯
R =201
G =214
B =0

ツール：[強め]





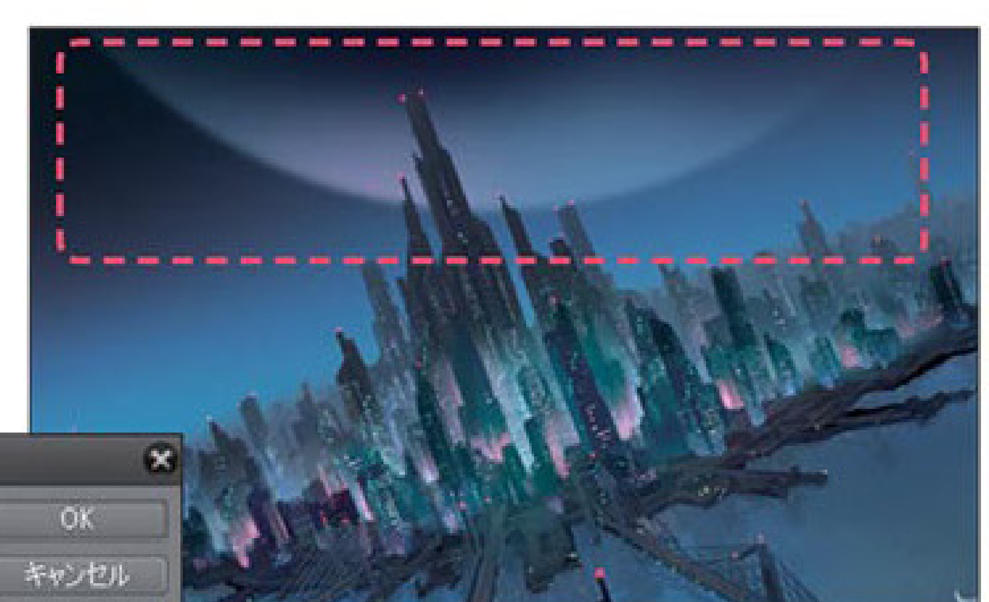


レイヤー名：街灯／[加算(発光)]

06 月をぼかす

月にぼかしをかけます。[フィルター] メニュー→ [ぼかし] → [ガウスぼかし] を選択。ここでは [ぼかす範囲] を [40.95] にします。

ツール：[ガウスぼかし]





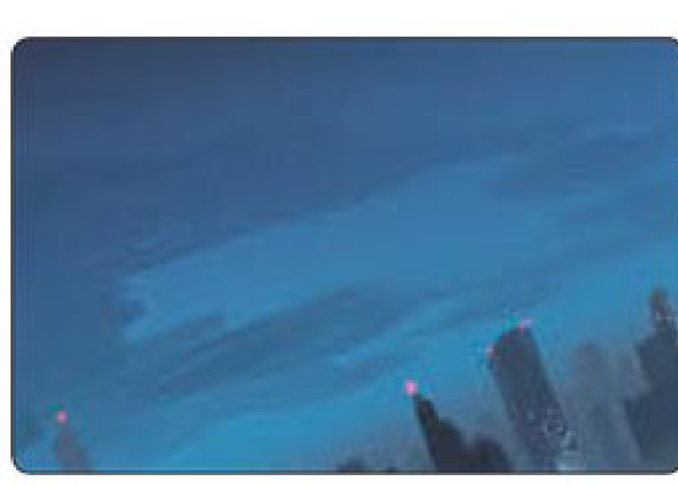
レイヤー名：惑星／[スクリーン]

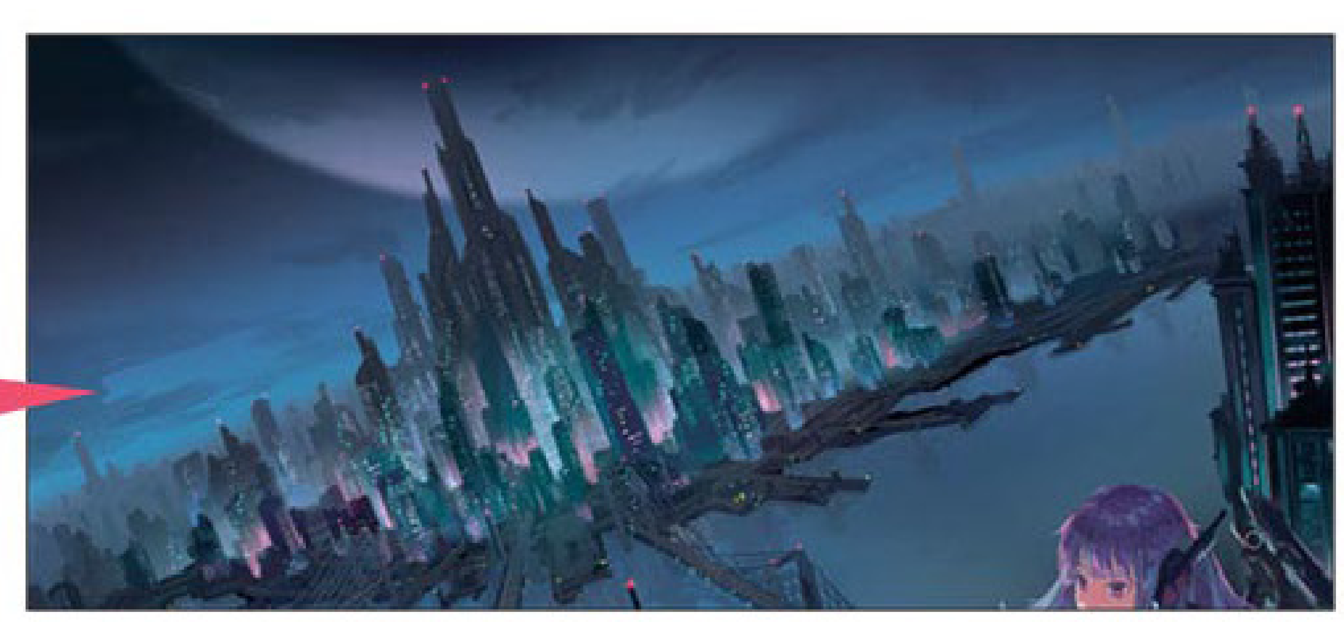
07 雲を描く

空に雲を描画します。[筆] ツール→ [厚塗り] → [ドライガッシュ] を使います。

雲
R =59
G =86
B =130

ツール：[ドライガッシュ]





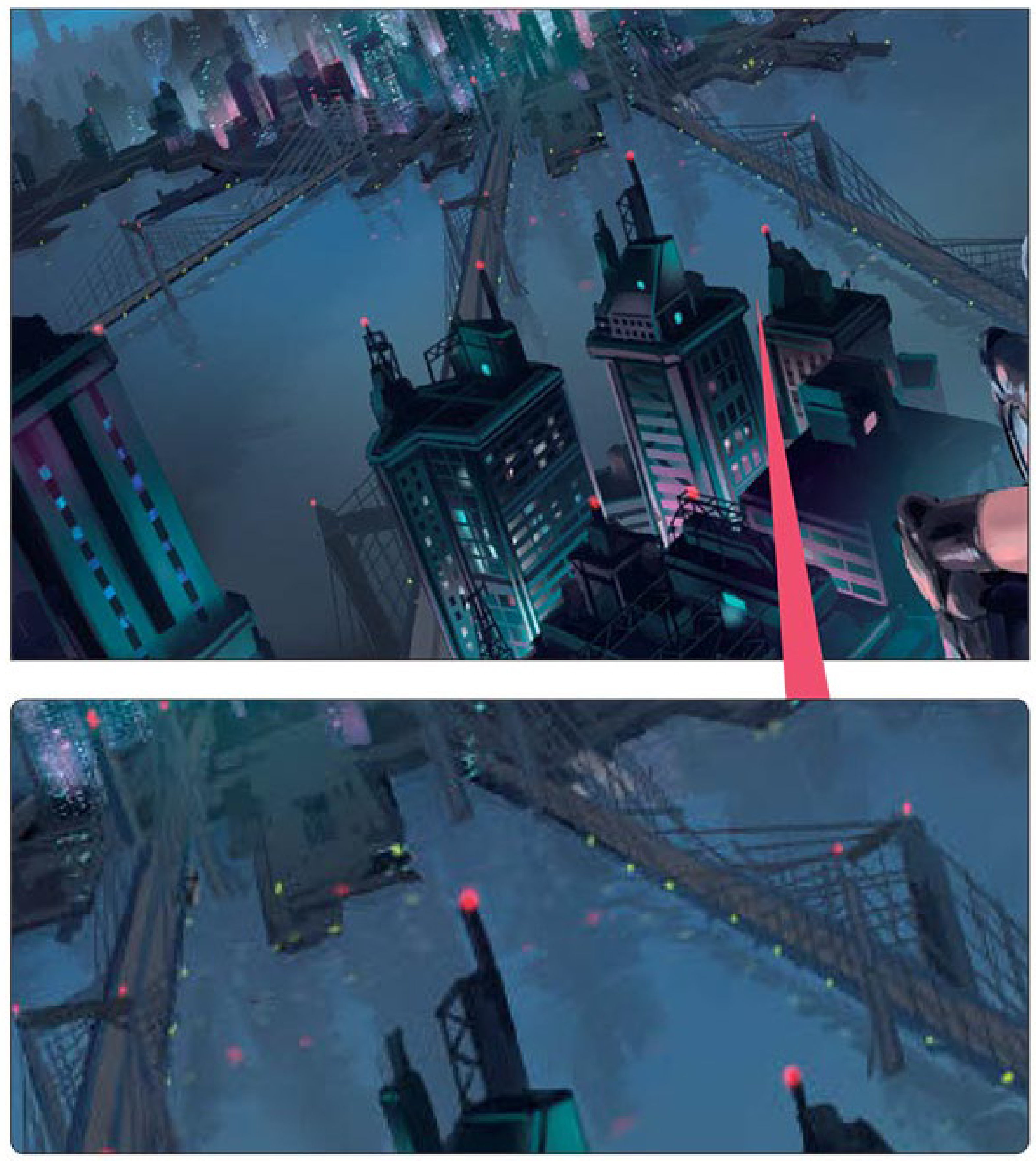
レイヤー名：雲／不透明度 48％

08 水面に航空障害灯と街灯を映す

❶水面に工程04（P.153）で描いた航空障害灯が反射している様子を追加します。「赤街灯」レイヤーを複製し、［レイヤー移動］ツールで位置を変更します。水面に映る航空障害灯以外の描画を［消しゴム］ツール→［硬め］で消し、光の強さはレイヤー不透明度を下げて調整しました。

❷同じように工程05（P.153）で描いた街灯も水面に映します。「街灯」レイヤーを複製して位置を調整。不要な部分を［消しゴム］ツール→「硬め」で消し、光の強さはレイヤー不透明度を下げて調整しました。

ツール：❶❷［レイヤー移動］／❶❷［硬め］



❶レイヤー名：赤街灯＿反射／［加算（発光）］／不透明度59％
❷レイヤー名：街灯＿反射／［加算（発光）］／不透明度43％

09 遠くの飛行機を描く

❶新規レイヤーを作成し、飛行機を描画します。右の飛行機は［ドライガッシュ］でシルエットを描きました。背景に月がある左の飛行機はシルエットがよりくっきりと出るイメージなので［濃い鉛筆］で描きます。飛行機のライトは［エアブラシ］ツール→［柔らか］で描画します。

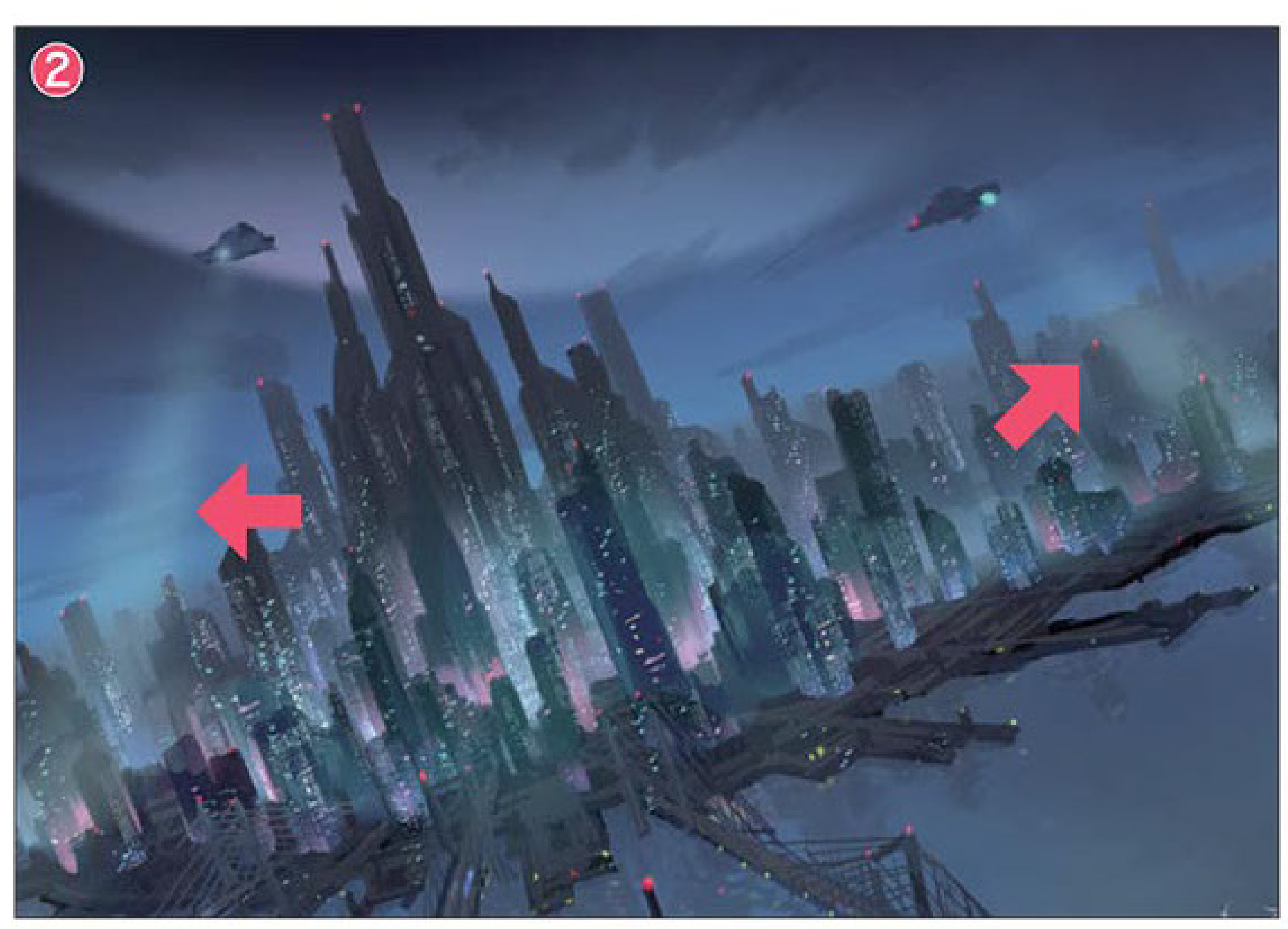
❷飛行機が放つスポットライトを［柔らか］で描きます。

❶飛行機1 R＝52 G＝72 B＝106	❶飛行機2 R＝25 G＝45 B＝57	❶ライト1 R＝147 G＝170 B＝210
❶ライト2 R＝219 G＝72 B＝97	❶❷ライト3 R＝140 G＝232 B＝226	❷ライト4 R＝82 G＝141 B＝134

ツール：❶［ドライガッシュ］／❶［濃い鉛筆］／❶❷［柔らか］



レイヤー名：飛行機



レイヤー名：スポットライト1／［スクリーン］／不透明度31％
レイヤー名：スポットライト2／［スクリーン］／不透明度31％

10 車を描く

❶新規レイヤーを作成し、ハイウェイを走行する車両を描画します。走っている様子を表現するため、[筆] ツール→ [水彩] → [不透明水彩] でぼかして描きます。

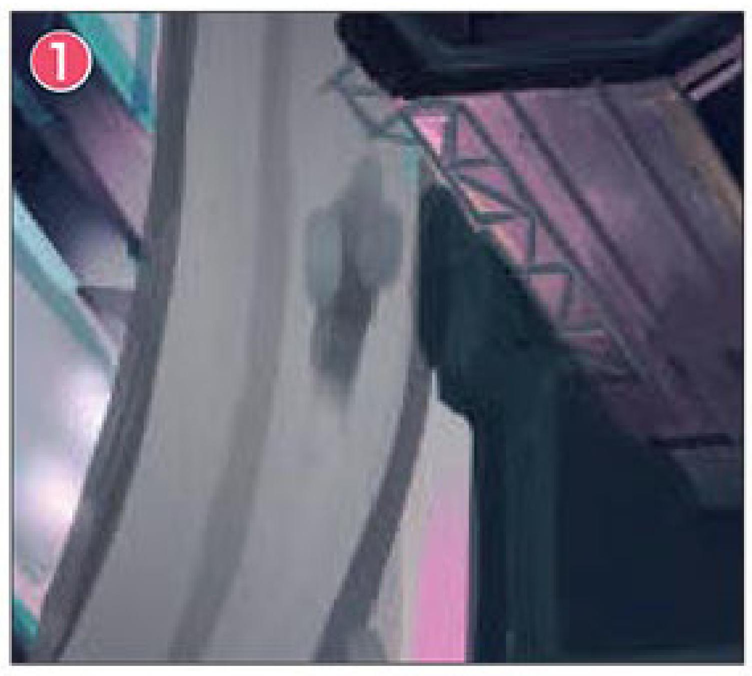
❷ [覆い焼き (発光)] モードのレイヤーを作成し、[柔らか] を使って車のライトを描きます。



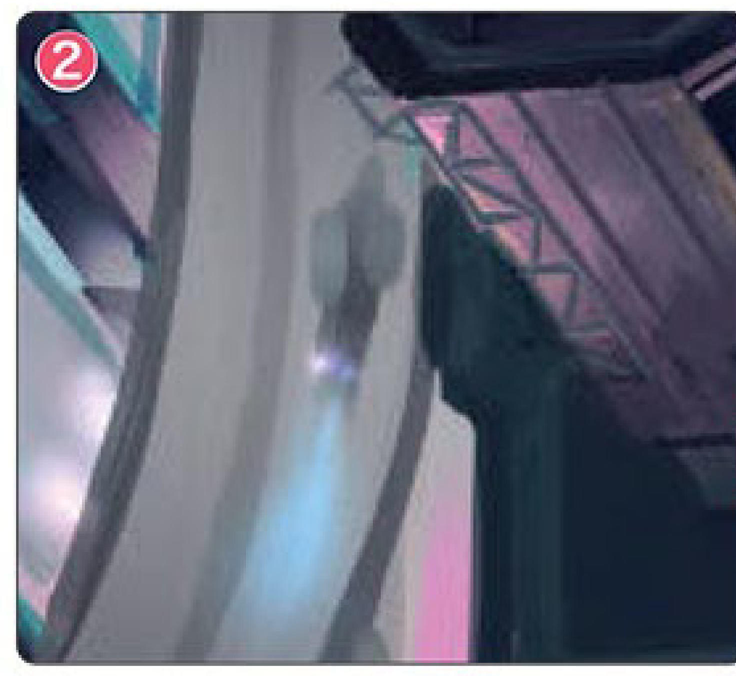
❶車
R =60
G =83
B =104

❷ライト
R =18
G =72
B =98

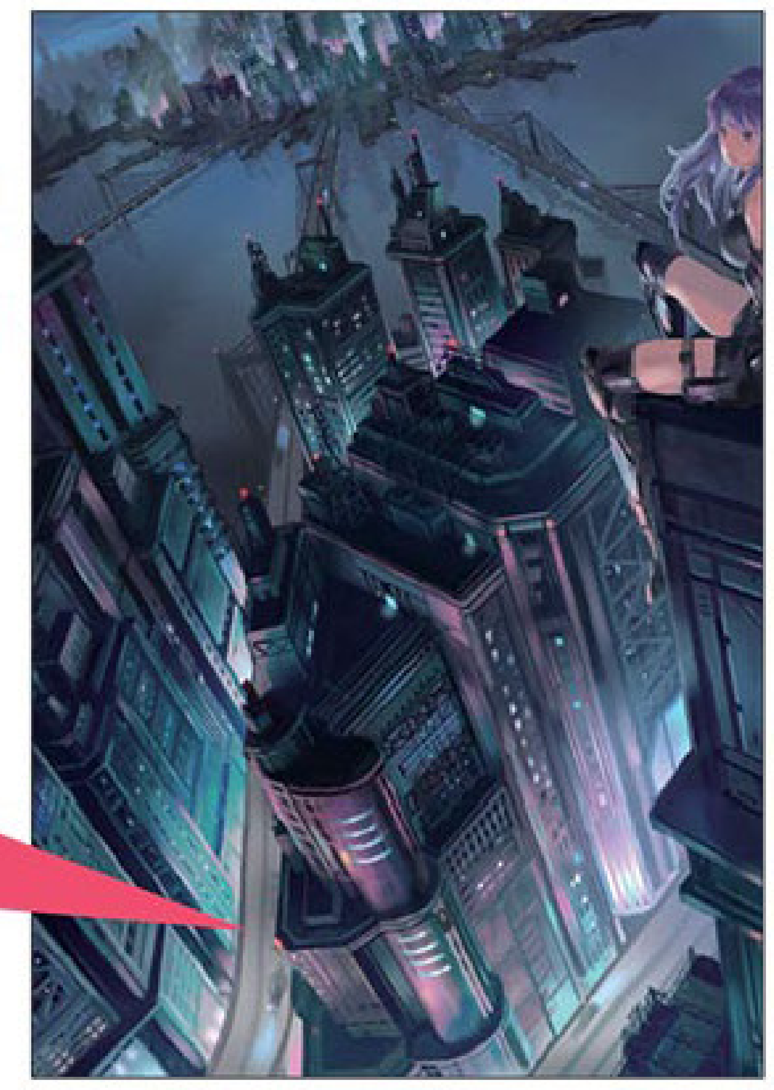
ツール：❶ [不透明水彩] ／
❷ [柔らか]



レイヤー名：車



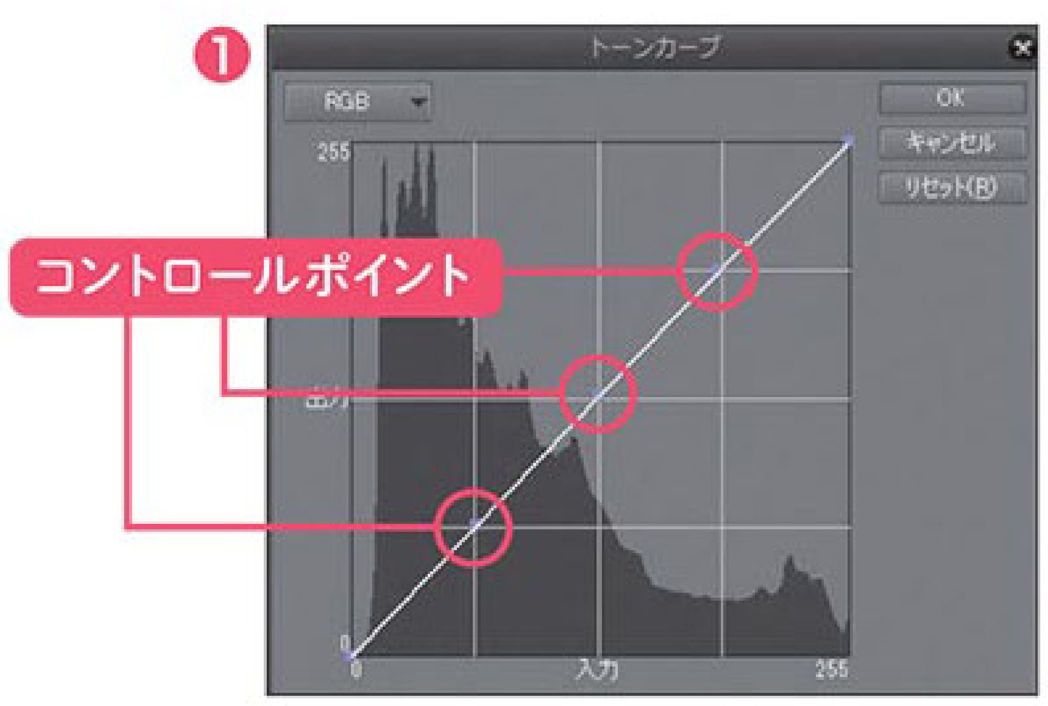
レイヤー名：ライト／[覆い焼き(発光)]

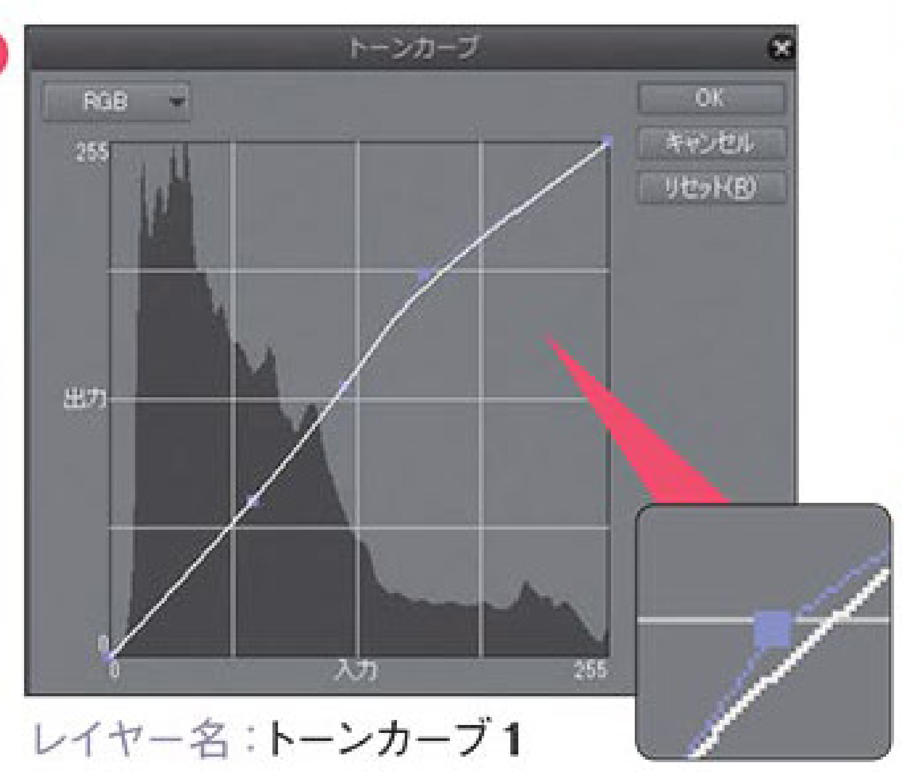


11 コントラストを調整する

❶全体のコントラストを調整します。[レイヤー] メニュー→ [新規色調補正レイヤー] → [トーンカーブ] を追加し、コントロールポイントを３つ追加します。

❷右のコントロールポイントをわずかに上げ、明るい色がもう少し明るくなるよう調整しました。





レイヤー名：トーンカーブ 1

ほんの少しだけ
上に動かします。

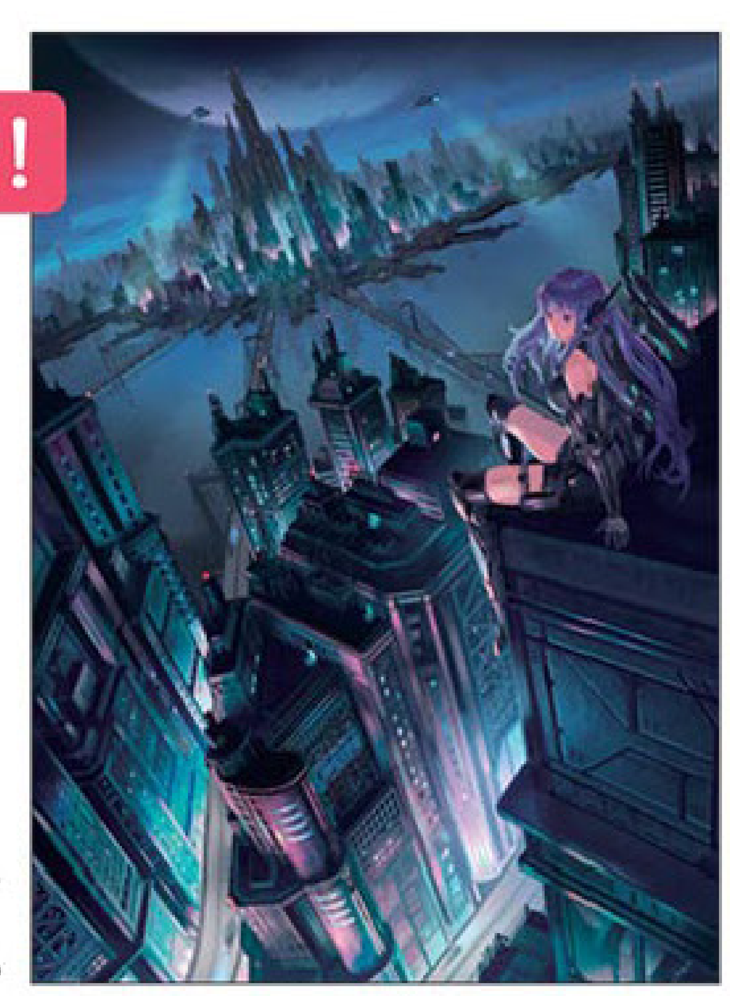


12 人物の明度を抑える

人物の色が、ほかの塗りよりやや明るすぎるように感じたので少し抑えます。[オーバーレイ] モードのレイヤーを作成し、人物を描いたレイヤーが入っている「人」フォルダーに [下のレイヤーでクリッピング]。青紫で [塗りつぶし] (Alt+Del) をして重ねます。暗くなりすぎないようにレイヤー不透明度は25%にしました。

青紫
R =82
G =86
B =116

完成！



レイヤー名：明度調整／[オーバーレイ] ／
不透明度 25％

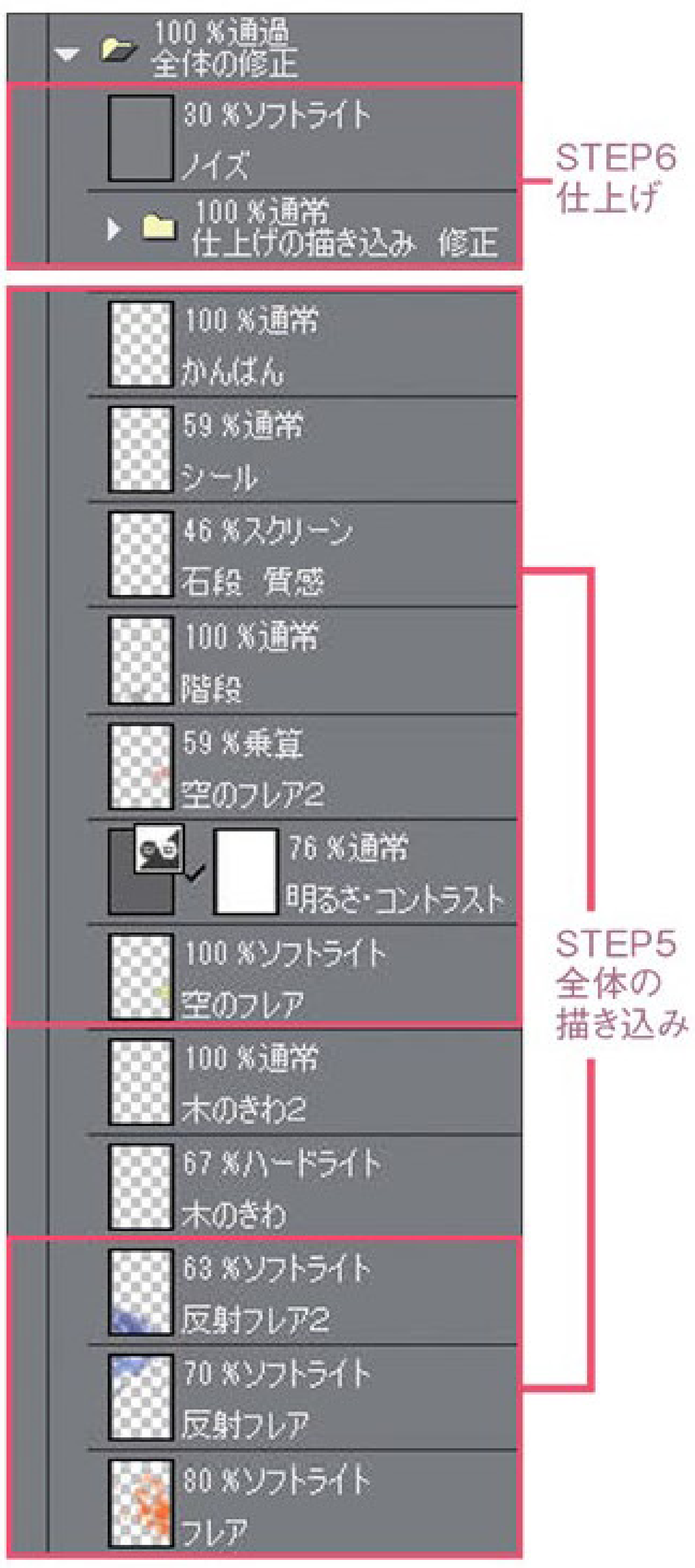


06 夕焼けの日本家屋を描く

「うちに帰ろう」というテーマで日本家屋を中心とした夕暮れ時の風景を描いた作例です。夕日が照らす光の描写にも注目してみましょう。

主要レイヤー構成

光を表現するために、合成モードを設定したレイヤーを多数作成しています。







Profile



ゼンジ

いつもは小説の挿絵やコンセプトアートを描いて暮らしています。今回の絵のテーマは「うちへ帰ろう」。過ぎ去った日と同じ晩ごはんの匂いを思い出すようなイメージで描きました。

HP	http://inzcolor.wix.com/mysite
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=678535 最近は漫画も描いています。 https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=76254269
Twitter	@saladstead
作業環境	**OS**：Windows 10 **タブレット**：Wacom Cintiq 16FHD

設定

ブラシ・キャンバス設定

塗りは❶〜❹のカスタムブラシをメインに使用します。ほか、初期ツール❺〜❾なども場合に応じて使っています。

❶やわらか



[エアブラシ]ツール→[柔らか]をカスタマイズしたブラシです。ぼけた塗りに使います。

❷タッチ筆



タッチを入れるためのカスタムブラシです。建物の汚れや金属のかすれなど、質感を出すのに使用しました。

❸タッチ筆２



タッチを入れるときに使います。[色延び]の設定を上げているため、下地の色と混ぜながら塗りやすくなっています。

❹エッジ筆



建物や静物のエッジをシャープに描くためのカスタムブラシです。

❺ミリペン

[ペン]ツール→[マーカー]→[ミリペン]は下描きやベタ塗りするときなどに使います。

❻Ｇペン

[ペン]ツール→[Ｇペン]は家の塗りの上に線画を加えたときに使用。くっきりとした線を引けます

❼油彩平筆

[筆]ツール→[厚塗り]→[油彩平筆]は濃淡のない塗りに使用しています。

❽ガッシュ

[筆]ツール→[厚塗り]→[ガッシュ]は、ぼそぼそとした質感を出せる[筆]ツールです。雲を塗るときに使いました。

❾練り消しゴム

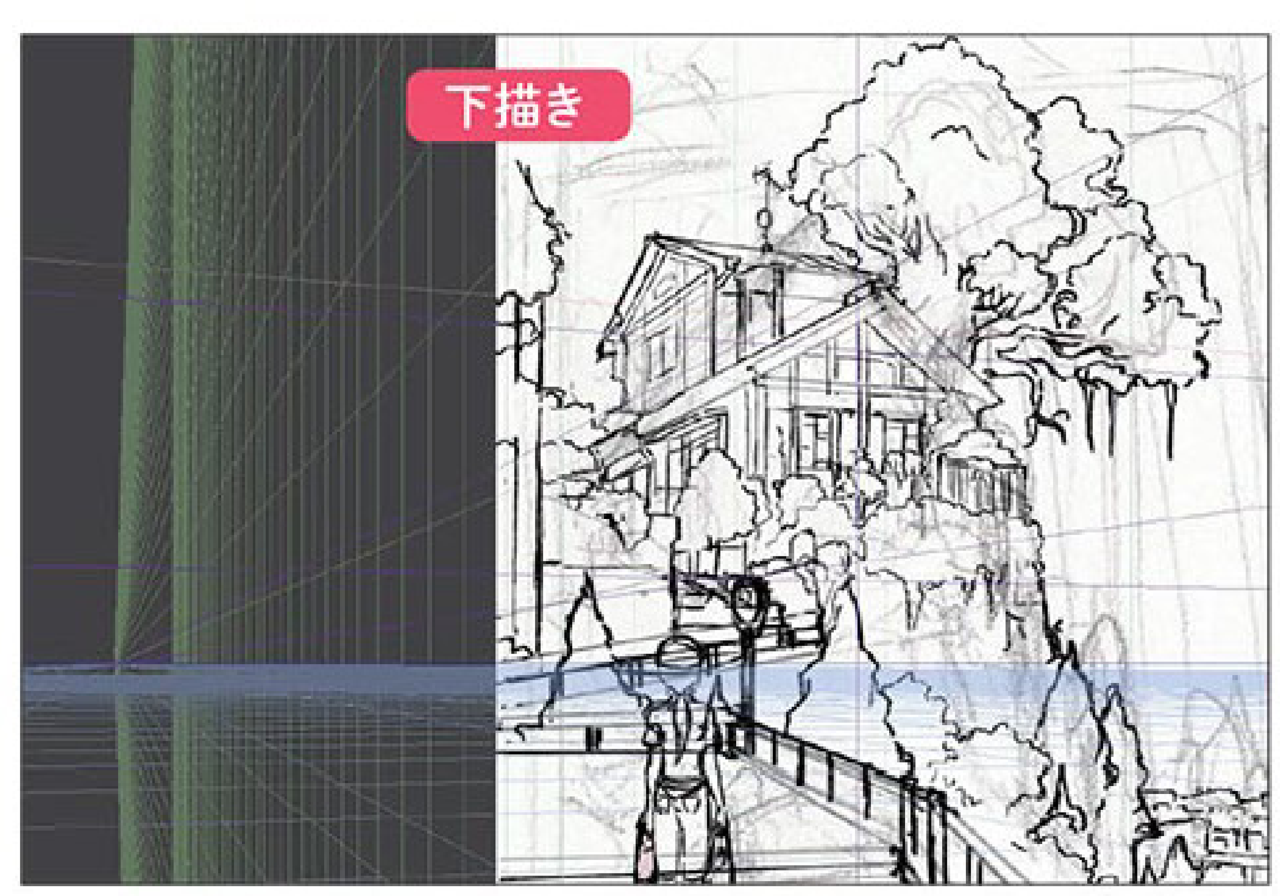
[消しゴム]ツール→[練り消しゴム]は質感を出しながら薄く消すときなどに使用しています。

▶ キャンバスサイズ：幅179.97mm×高さ254.58mm
▶ 解像度：350dpi

カスタムブラシデータは
ダウンロード可能です。（P.7参照）

パース定規と下描き

2点透視のパース定規を作成し、グリッドを表示します。
建物はグリッドに合わせて[ペン]ツール→[マーカー]→[ミリペン]で下描きを描いています。



下塗りする

カラーラフを描き、それを下地の塗りにして塗りの作業を進めていきます。

01 カラーラフを描く

❶ [やわらか] で全体の下地の色を塗ります。

❷ [選択範囲] ツール→ [選択ペン] で絵をパーツごとにざっくりと選択して [コピー] (Ctl + C) & [貼り付け] (Ctrl + V) し、レイヤーを分割します。

空	夕日	手前の林
R =86 G =82 B =135	R =246 G =200 B =96	R =137 G =148 B =65

奥の緑	道	木
R =75 G =153 B =95	R =104 G =89 B =84	R =105 G =52 B =43

ツール：❶ [やわらか] ／❷ [選択ペン]



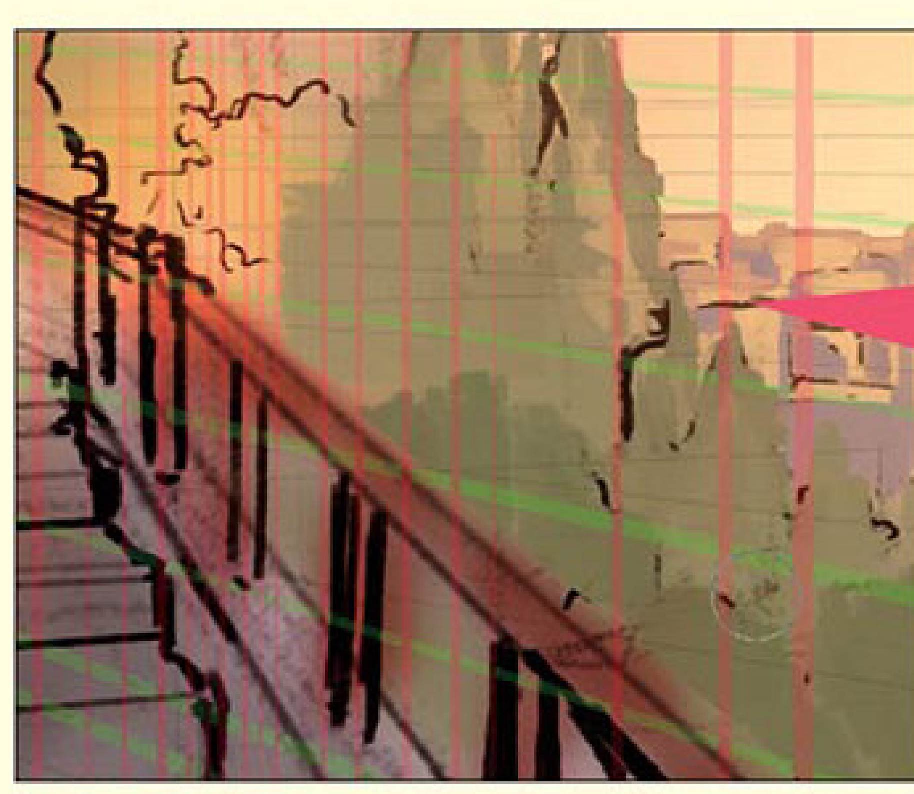
レイヤー名：ラフ



POINT!

ガイド線を足す

塗りを入れるとパース定規のグリッドが見えにくくなるので、自分でグリッドの線を描き足しています。





ツール：[ミリペン]

02 空にグラデーションを入れる

光源の方向を決め、それに合わせて［やわらか］で新規レイヤーにグラデーションをつけます。画面の上に行くほど夜の色になるイメージです。

グラデーション1
R =127
G =106
B =149

グラデーション2
R =232
G =176
B =116

ツール：［やわらか］



レイヤー名：グラデーション



03 下塗りの描き込みを増やす

［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］で、描き込んでいきます。

❶［油彩平筆］で遠景のビルを描きます。

❷手前の雑木林を［油彩平筆］でざっくり描きます。

❸家のそばに生える大木は、主役のモチーフの一角なのでていねいに描きます。［油彩平筆］で描いたあと［消しゴム］ツール→［練り消しゴム］で、丸い立体を意識して葉のまとまったカタマリの感じを出すようにシルエットを削り込みます。

❹［筆］ツール→［リアル水彩］→［粗い水彩］を使い、ごわごわした質感で描画し葉の感じをを出します。垂れ下がる葉などを描くと、家が建つより前に生えていたような老木の感じが出るように思います。

❶ビル
R =165
G =133
B =131

❷雑木林
R =198
G =165
B =91

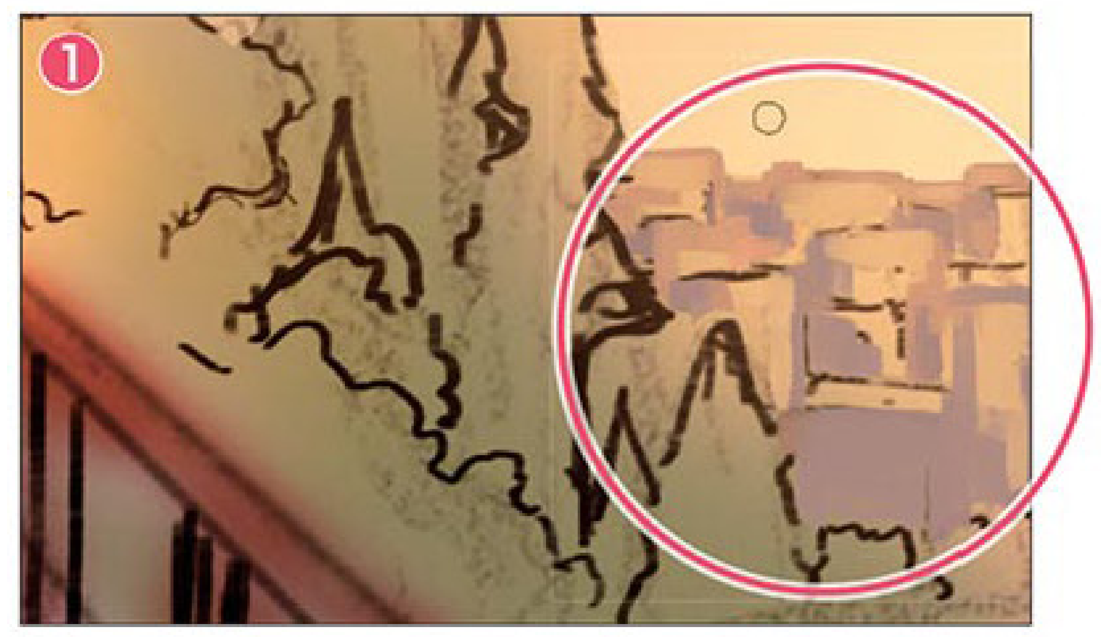
❸❹大木1
R =91
G =94
B =54

❸❹大木2
R =70
G =86
B =46

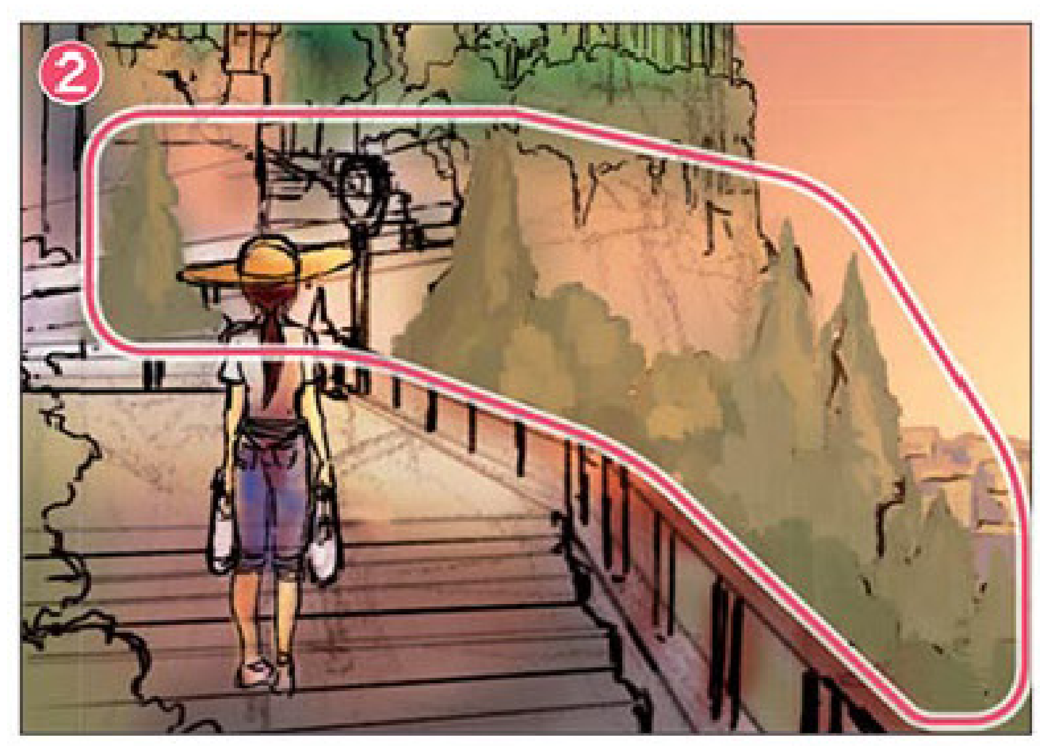
❸❹大木3
R =182
G =151
B =83

❸❹大木4
R =150
G =149
B =62

ツール：❶❷❸［油彩平筆］／
❸［練り消しゴム］／
❹［粗い水彩］



レイヤー名：ビル



レイヤー名：したの林



レイヤー名：家の下地



レイヤー名：家の下地

空を描く

空の雲などを塗っていきます。雲の一部は、写真を合成しています。



レイヤー構成



01 雲を描く

❶空の雲を描きます。[筆] ツール→ [厚塗り] → [ガッシュ] で大まかに形をとるように塗ります。

❷ [筆] ツール→ [リアル水彩] → [水筆] で輪郭をぼかします。

❸ [消しゴム] ツール→ [練り消しゴム] で輪郭を削り、雲の角やちぎれた雲を作ります。

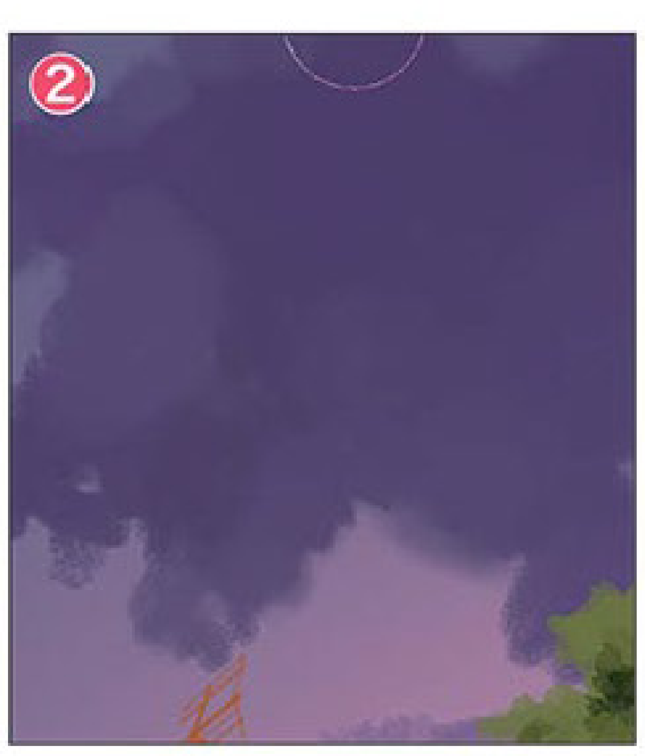
ツール：❶ [ガッシュ] ／❷ [水筆] ／❸ [練り消しゴム]



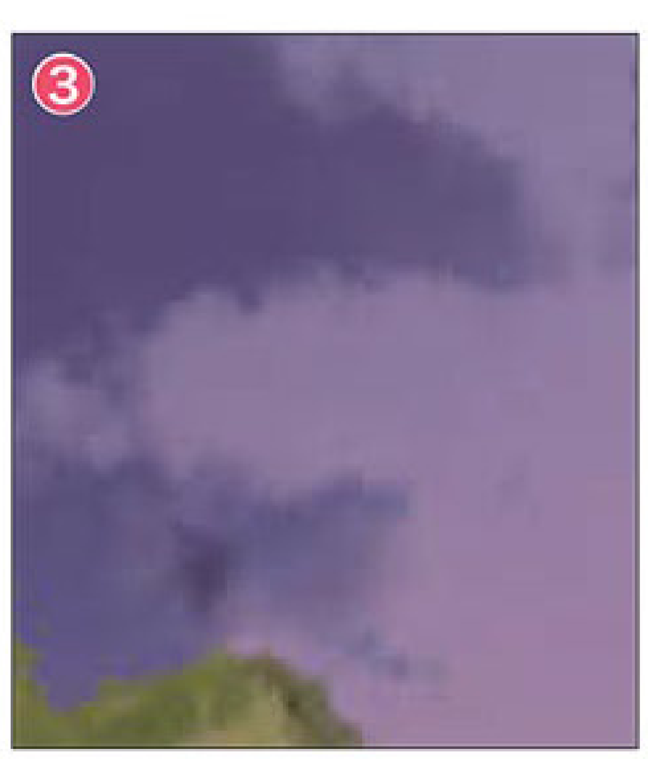
レイヤー名：雲のアタリ　レイヤー名：雲のシルエット



雲
R =135
G =111
B =152



レイヤー名：雲のアタリ
レイヤー名：雲のシルエット



レイヤー名：雲のシルエット

POINT!

雲の位置

大きな雲は空の高い位置に、平たく小さい雲は水平線近くの低い位置に描くと遠近感を表現することができます。



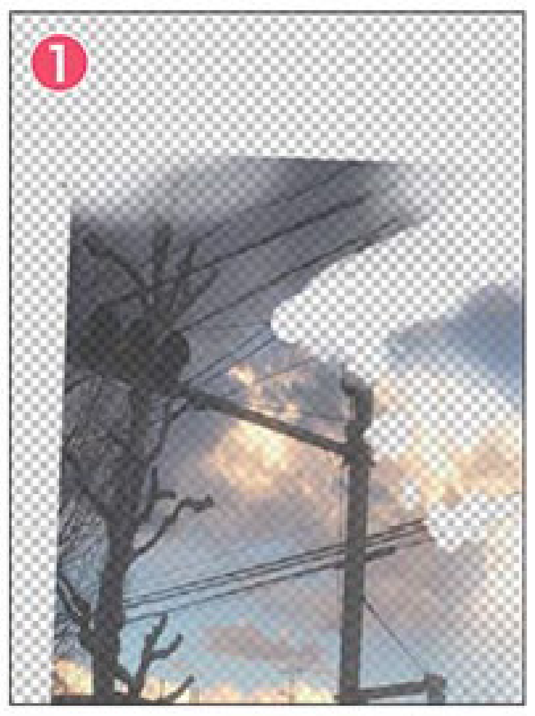
02 雲の写真を合成する

❶空に厚みが欲しかったので、空のレイヤーだけかかるように写真を合成しました。反転・回転・移動で位置を調整し、不要な部分は［練り消しゴム］で消します。［ハードライト］モードで合成し、レイヤー不透明度で濃度を調整します。

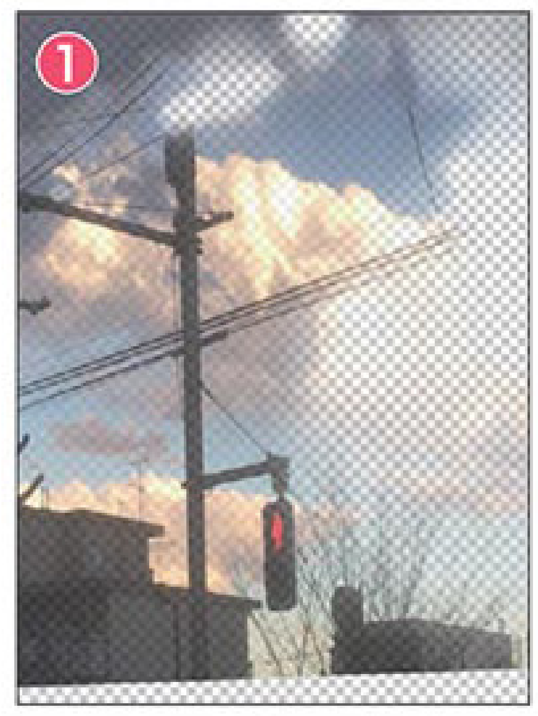
❷［筆］ツール→［水彩］→［粗い水彩］でなじませて空の背景に溶け込ませます。







レイヤー名：写真合成／［ハードライト］／不透明度76％



レイヤー名：合成２／［ハードライト］／不透明度78％



レイヤー名：空の色調整

❷空
R =201
G =165
B =164

ツール：❶［練り消しゴム］／❷［粗い水彩］

03 空の色味を調整する

❶［オーバーレイ］モードのレイヤーを作り「雲のシルエット」レイヤーに［下のレイヤーでクリッピング］します。［やわらか］で暖色を塗って、下のほうの雲を夕焼けで赤みがかったようにします。

❷さらに上に［オーバーレイ］モードのレイヤーを作り［下のレイヤーでクリッピング］。オレンジを［やわらか］や［粗い水彩］で塗って、より彩度の高い暖色を部分的に加えます。

❶暖色
R =191
G =162
B =120

❷オレンジ
R =236
G =191
B =97

ツール：❶❷［やわらか］／❷［粗い水彩］



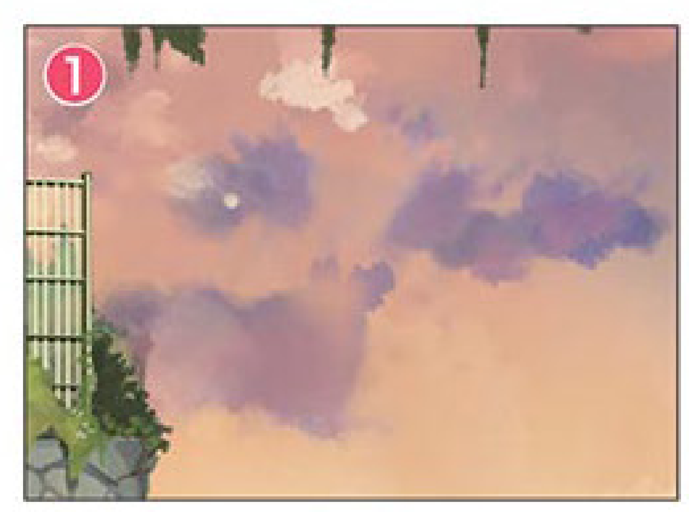


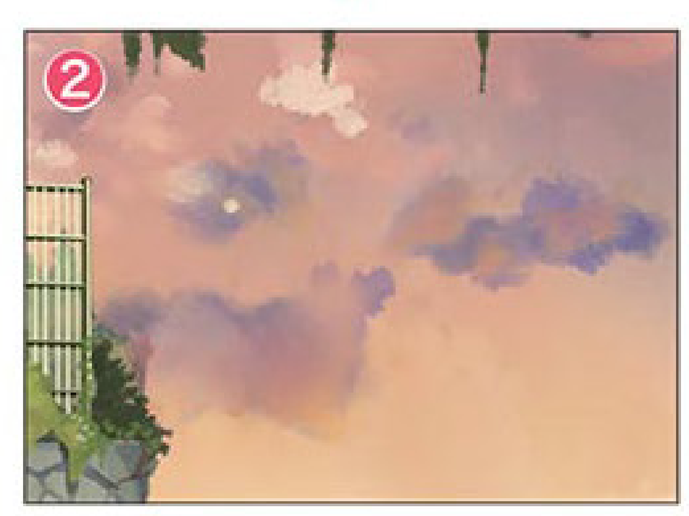
レイヤー名：光１／［オーバーレイ］



レイヤー名：光２／［オーバーレイ］





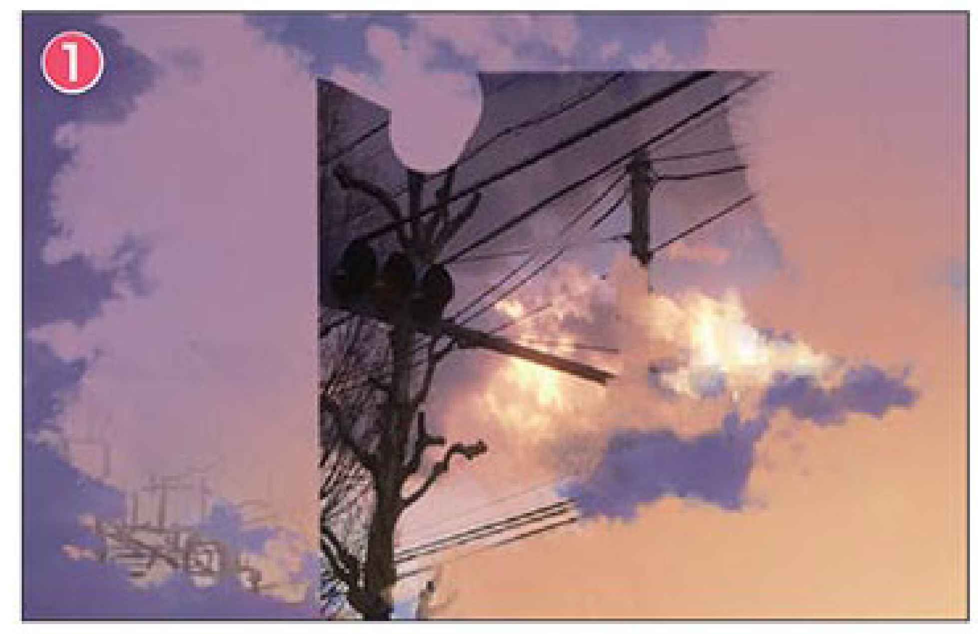


04 写真の合成で雲を加える

❶工程02で合成した写真を再び貼り付け、雲の描画に加えます。不要な部分は透明色の［ガッシュ］で消し、雲が写っているところだけ使います。

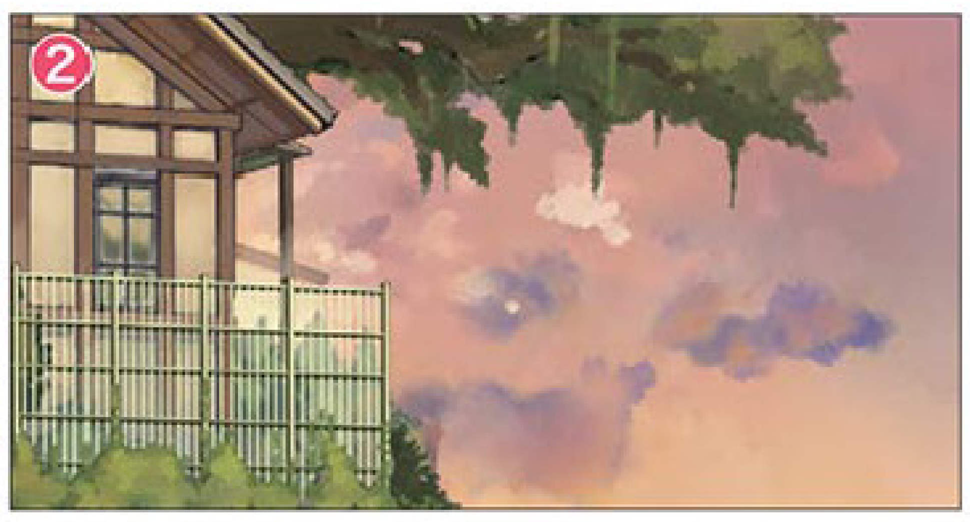
❷合成モードを［ハードライト］にして雲の光る部分が映えるように合成します。

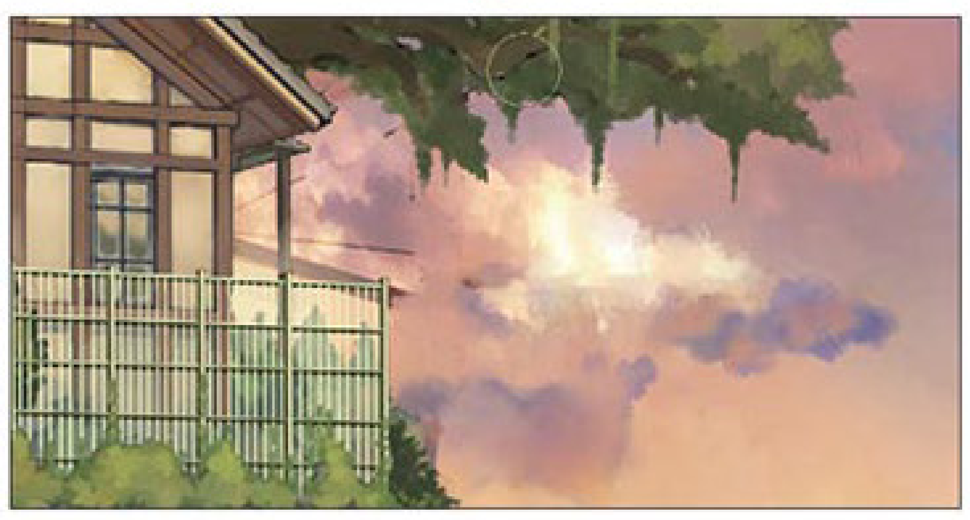
❸新規レイヤーを上に作り、［粗い水彩］で描画し写真にあった電線などを透明色の［ガッシュ］で消して絵となじませます。



レイヤー名：合成３

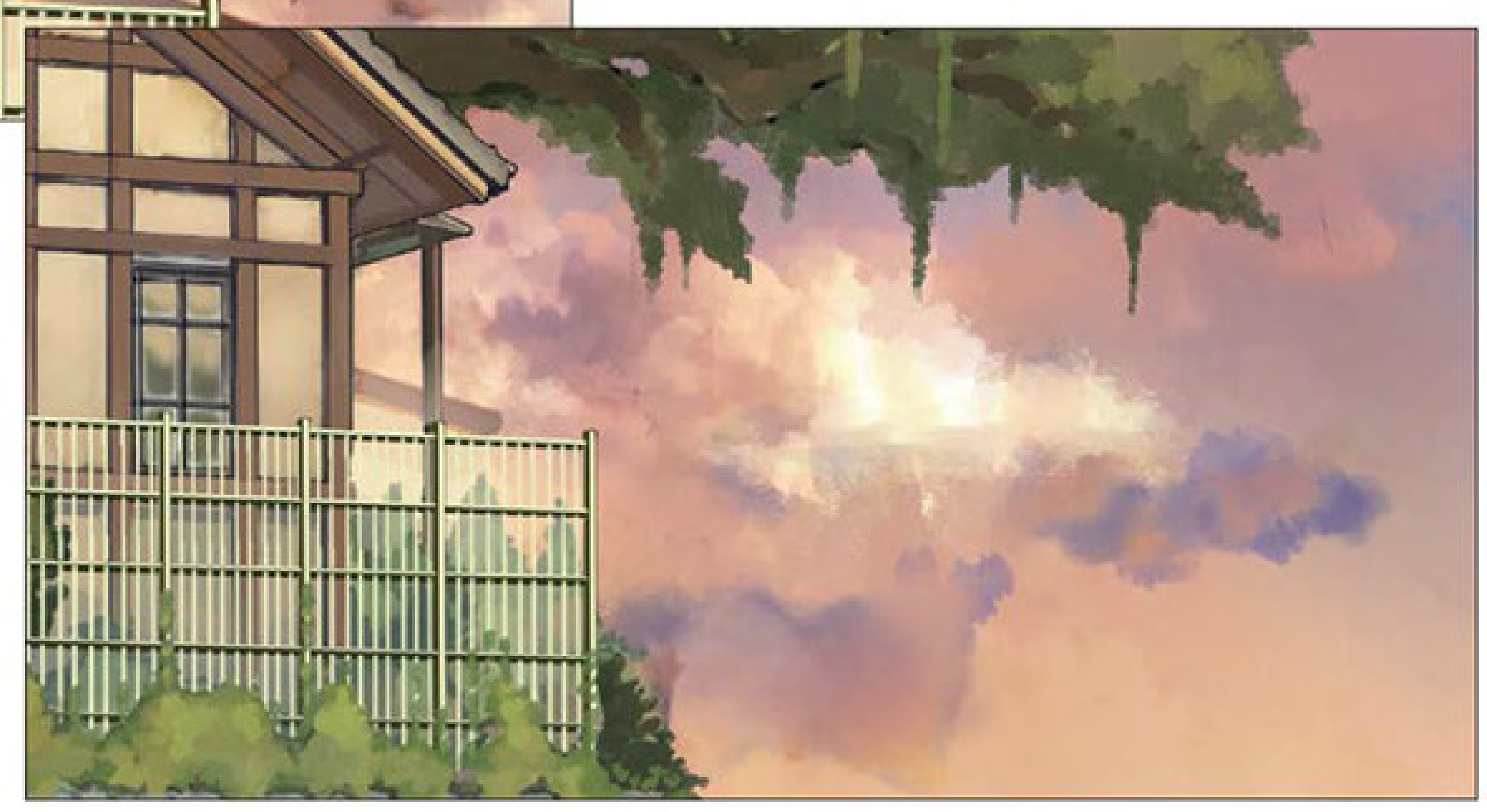
ツール：❶❸［ガッシュ］／❸［粗い水彩］





レイヤー名：合成３／［ハードライト］





❸空の色１
R =239
G =201
B =180

❸空の色２
R =178
G =137
B =139

❸空の色３
R =188
G =174
B =184

レイヤー名：空のなじませ

05 空の色味をより鮮やかにする

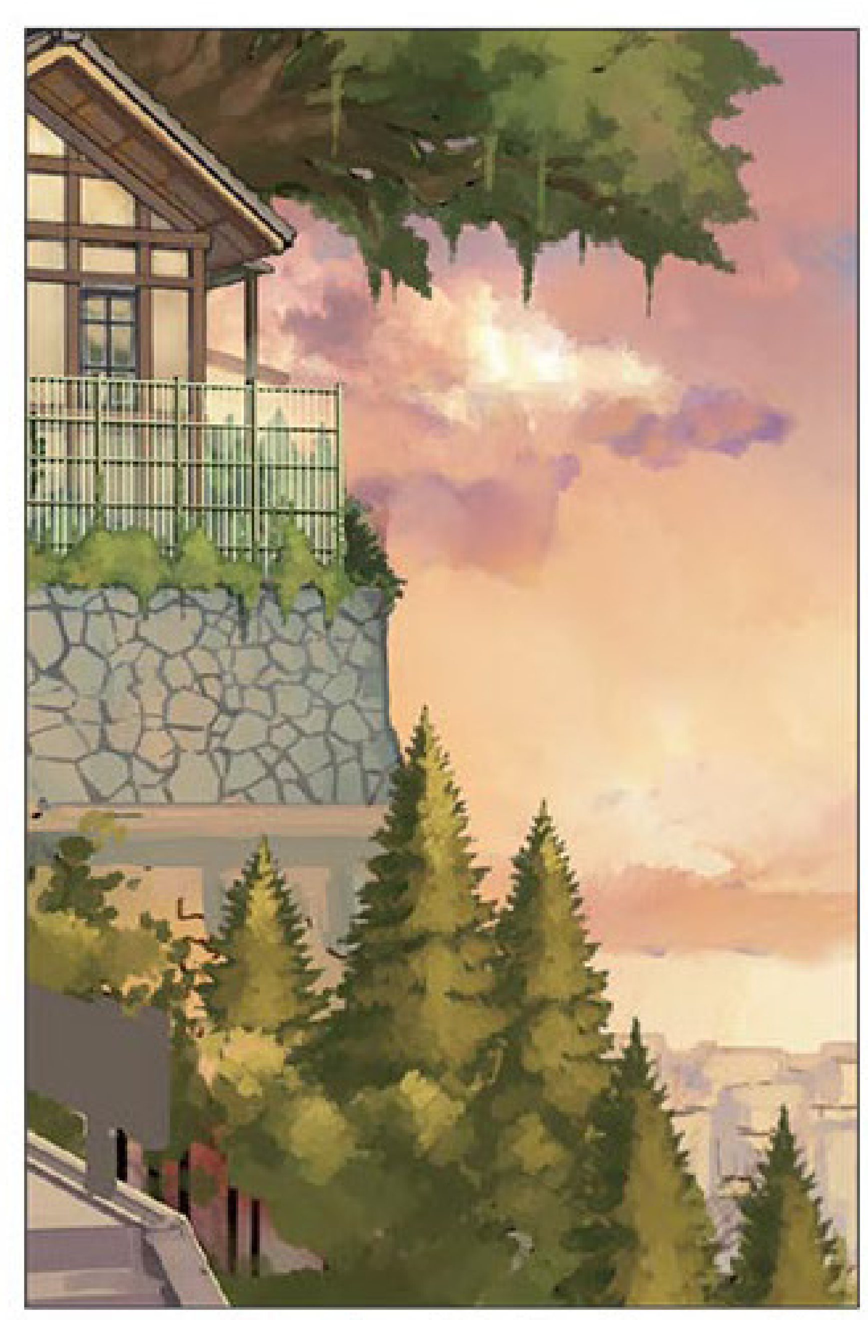
もう少し空の色味を調整します。［ソフトライト］モードのレイヤーに［やわらか］でサーモンピンクを描画して、空の彩度と明度を少し上げます。

サーモンピンク
R =255
G =173
B =151

ツール：［やわらか］





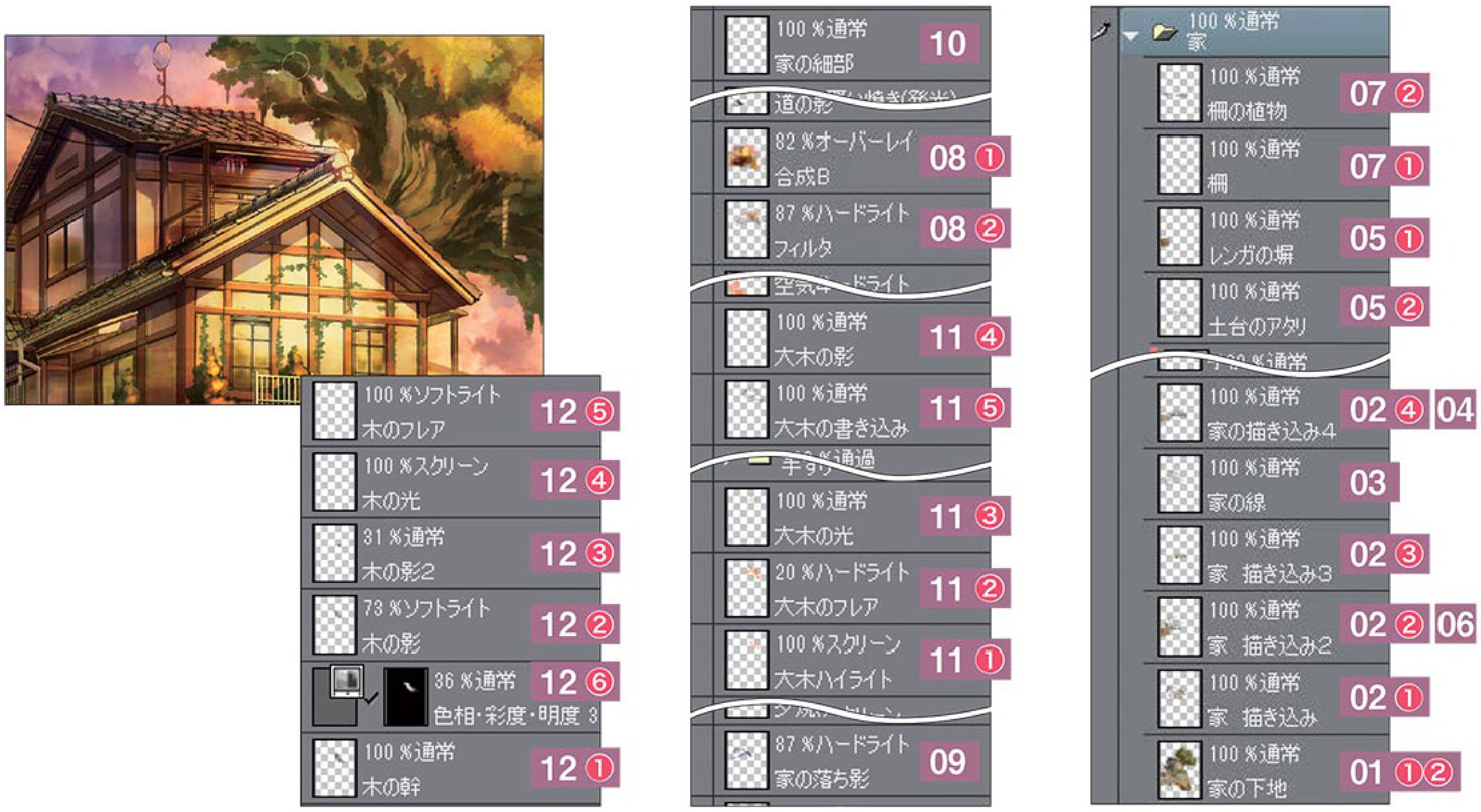


レイヤー名：空気感／［ソフトライト］

家を描く

家には線を入れ、ほかの景色よりも輪郭を強調します。生活感や、築年数の経過が感じられるように細部を描き込むとイラストに厚みが出ます。

レイヤー構成



01 家の柱を描く

❶家の柱を［筆］ツール→［油彩平筆］で塗ります。

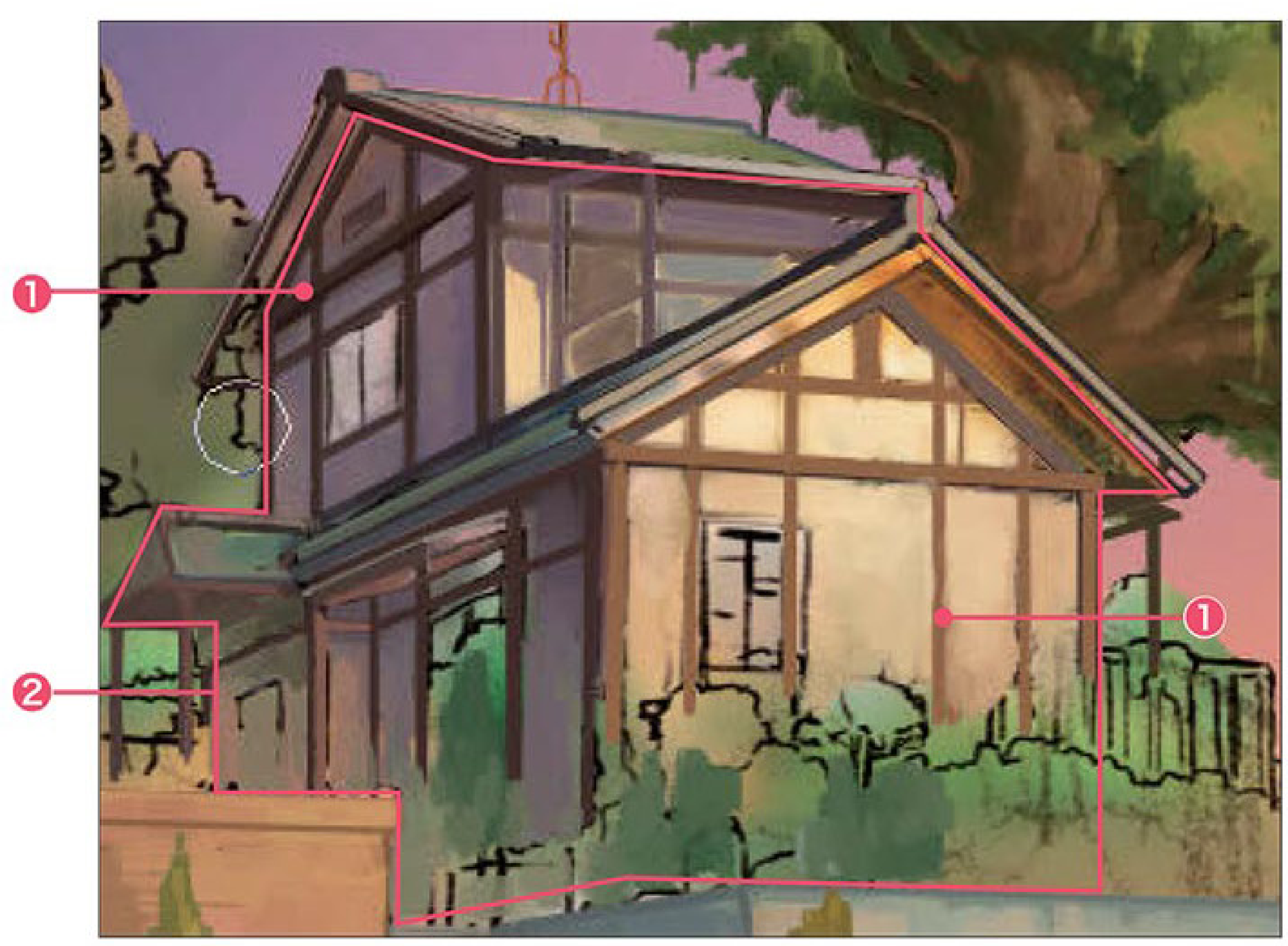
❷壁も［油彩平筆］で塗ります。暗いところは空の色と似た紫、明るいところはベージュを描画色にし、周りの色を［スポイト］(Alt)で取って混ぜたりしながら、複雑な色味になるように描画します。

❶柱1
R =139
G =101
B =67

❶柱2
R =61
G =46
B =42

❷壁1
R =106
G =94
B =98

❷壁2
R =248
G =238
B =205



ツール：❶❷［油彩平筆］

レイヤー名：家の下地

02 家を描き込む

❶新規レイヤーを作成し、家を描き込んでいきます。[油彩平筆] でベタ塗りをして、各パーツのシルエットを作るように描いていきます。

❷上に新規レイヤーを作成。[ペン] ツール→ [ミリペン] であいまいになっている部分の塗りを整え、左下の塀なども描きます。

❸さらに新規レイヤーを作成し家の庭にあたる部分のベースになる塗りを [油彩平筆] で入れます。

❹ [油彩平筆] で壁や植木を描き込みます。



レイヤー名：家 描き込み



レイヤー名：家 描き込み2

家1	家2	ベース
R =139	R =158	R =198
G =101	G =168	G =176
B =67	B =71	B =130

ツール：❶❸❹ [油彩平筆] ／❷ [ミリペン]



レイヤー名：家 描き込み3



レイヤー名：家の描き込み4

03 線画を描き加える

家の塗りの上から[ペン] ツール→[Gペン] で線画を描いていきます。線画は、中央のモチーフの家だけにいれます。また、瓦はひとつ描いて [コピー] (Ctrl+C) と [貼り付け] (Ctrl+V) でいくつも複製し、屋根の形状に合わせて [自由変形] (Ctrl+Shift+T) して作業時間を節約します。

線画
R =23
G =22
B =30

ツール：[Gペン]



レイヤー名：家の線

04 家に線を入れる

窓や玄関も［Gペン］で線画を描いていきます。線の印象を抑えたい部分は、上から［筆］ツール→［厚塗り］→［ガッシュ］で塗り、下の塗りと溶け込ませます。

線画
R =23
G =22
B =30

ツール：［G ペン］／［ガッシュ］





レイヤー名：家の描き込み 4

05 石垣・レンガを描き込む

❶新規レイヤーを作成し、［筆］ツール→［厚塗り］→［ガッシュ］でレンガを描き込みます。

❷家の下にある石垣を描き込みます。積まれた石の境界線を［ガッシュ］で描きます。



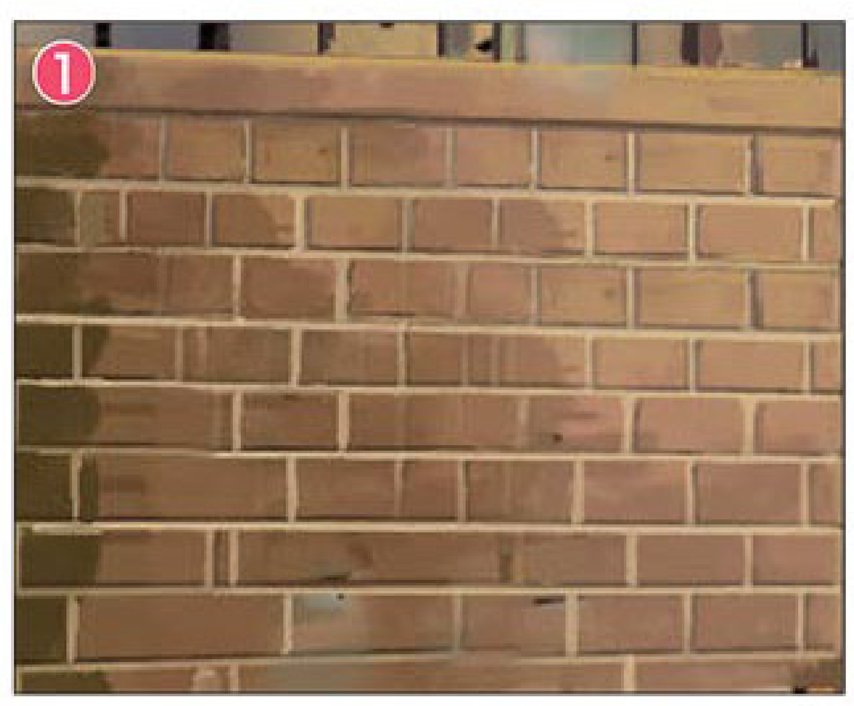
❶レンガ 1
R =139
G =101
B =67

❶レンガ 2
R =61
G =46
B =42

❶レンガ 3
R =221
G =192
B =137

❷石垣
R =106
G =107
B =100

ツール：［ガッシュ］



レイヤー名：レンガの塀



レイヤー名：土台のアタリ

06 窓の映り込みを描く

窓の映り込みを描きます。周りの草木などの色を［スポイト］（Alt）して描画色にし［やわらか］で描いています。

映り込み 1
R =198
G =184
B =176

映り込み 2
R =104
G =109
B =65

映り込み 3
R =121
G =120
B =69

ツール：［やわらか］



レイヤー名：家 描き込み2

07 柵を描き込む

❶［ミリペン］を使い、直線で手前の柵を描きます。影の色で線を入れた上に明るい色の線を重ねます。

❷新規レイヤーを作成し柵の手前に［ガッシュ］で植物を追加します。

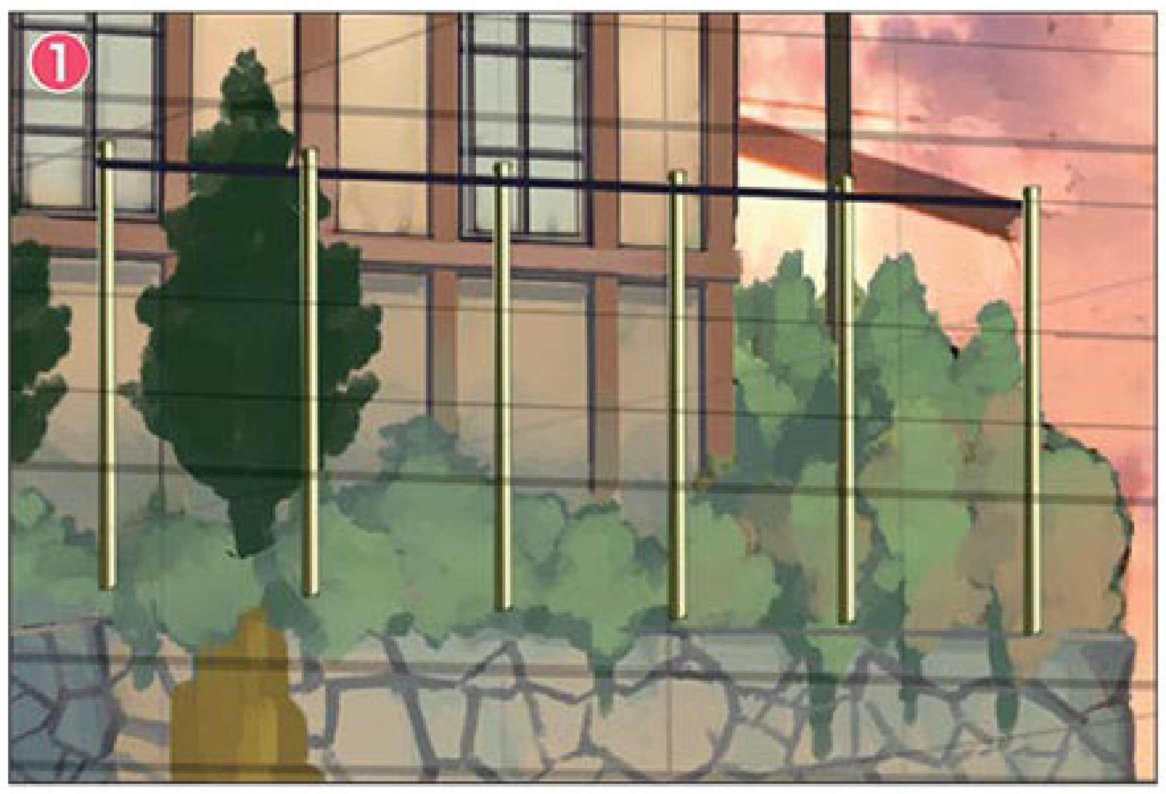
❶影
R＝30
G＝30
B＝43

❶明るい色
R＝243
G＝249
B＝199

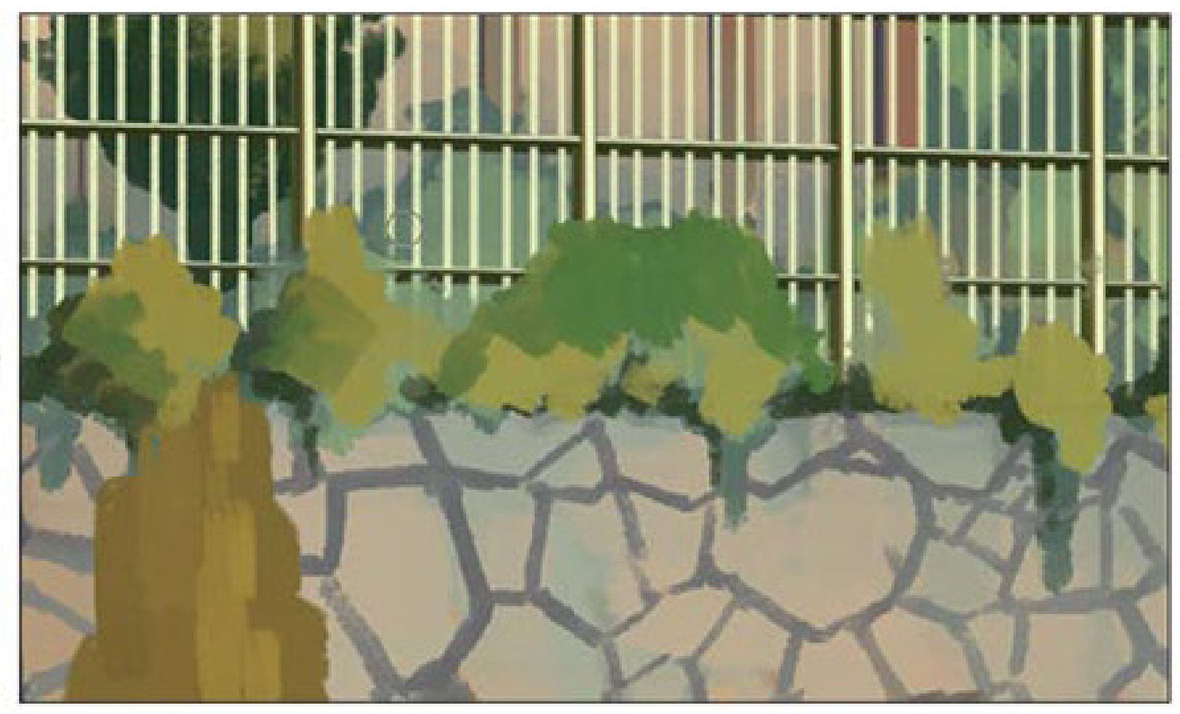
❷植物1
R＝158
G＝168
B＝71

❷植物2
R＝80
G＝114
B＝42

ツール：❶［ミリペン］／
❷［ガッシュ］




レイヤー名：柵

レイヤー名：柵の植物

08 写真を色のフィルター兼テクスチャーとして使う

家のあたりに写真を重ねて、色のフィルターとテクスチャーを兼ねた効果として画像処理します。

❶写真を貼り付け、［オーバーレイ］モードにします。色を乗せたいところだけ残すように、不要なところは［消しゴム］ツール→［練り消しゴム］で消します。

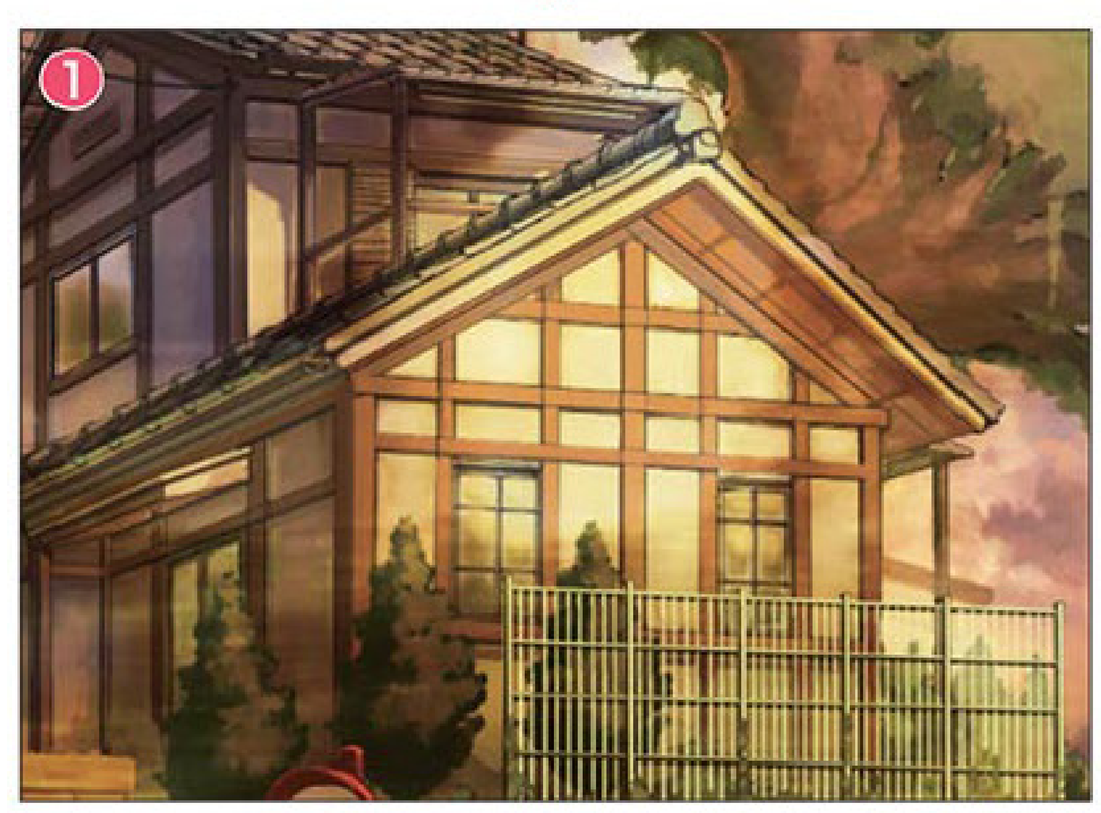


ツール：［練り消しゴム］



合成モードを［通常］にすると上図のように写真を重ねた部分がわかります。





レイヤー名：合成B／［オーバーレイ］／不透明度82％

❷夕焼けの光がさらに照り返されたようにしたいので、木の幹の周りに写真素材を貼り付けて、レイヤー名を「フィルタ」レイヤーとしました。[ガウスぼかし]でぼかした上で不要な部分を消し、合成モードは[ハードライト]にします。



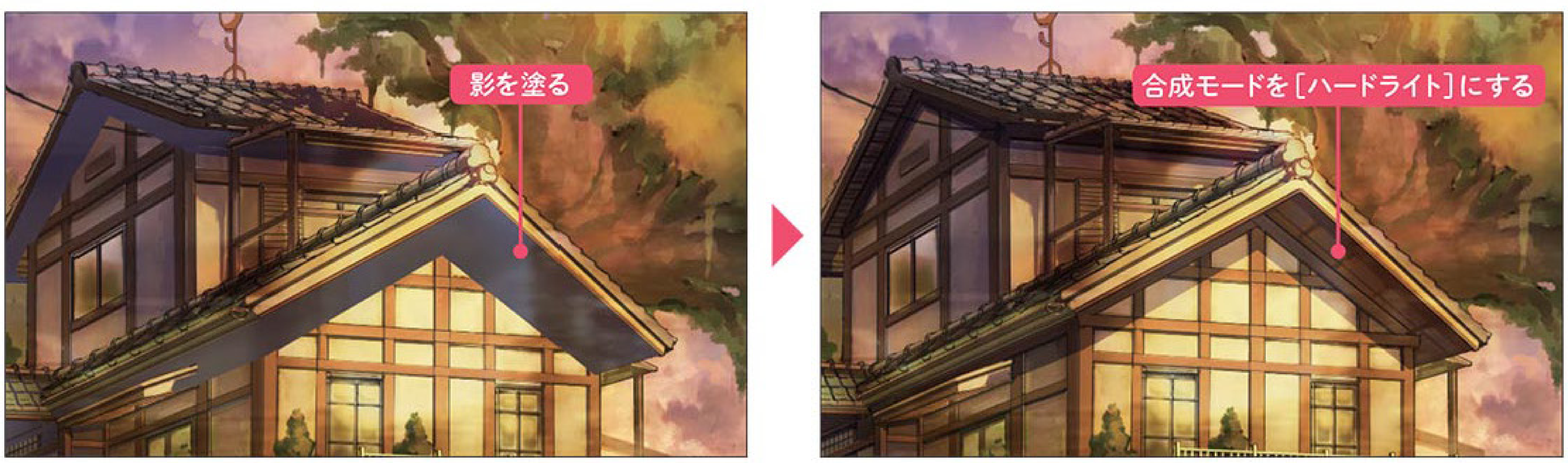




レイヤー名：フィルタ／[ハードライト]／不透明度87％

09 屋根からの落ち影を描く

屋根から落ちる影を描きます。新規レイヤーを作成して[ミリペン]で塗り、[ハードライト]モードに、不透明度を下げ濃度を調整します。



ツール：[ミリペン]

レイヤー名：家の落ち影／[ハードライト]／不透明度87％

10 家の細部を描き込む

新規レイヤーを作成し細部を追加します。壁に伸びたツタ、屋根の細部などを[ガッシュ]で描き加えていきます。

壁のツタ
R =118
G =127
B =77

屋根の細部
R =204
G =198
B =142

ツール：[ガッシュ]



レイヤー名：家の細部

11 大木の葉を描き込む

❶家のそばの大木の葉に［スクリーン］モードのレイヤーでハイライトを描いていきます。［ガッシュ］の筆先のパターンが目立つくらいブラシサイズを大きくし、オレンジで点を打つように描画します。

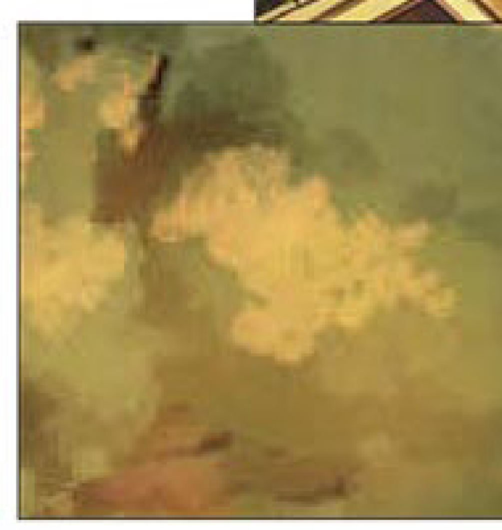
❷［ハードライト］モードのレイヤーに［ガッシュ］を使い、ところどころをオレンジで塗ります。描画したところが明るくなります。明るさはレイヤー不透明度で調整します。

❸新規レイヤーを作成し、ハイライトを入れた下あたりに［ガッシュ］でハイライトより少し暗い黄や黄緑を入れます。

❹新規レイヤーを作成し、葉の影を［ガッシュ］で描画します。

❺新規レイヤーを作成し、葉の光や影を［ガッシュ］で足して描き込みを増やします。





レイヤー名：大木ハイライト／［スクリーン］

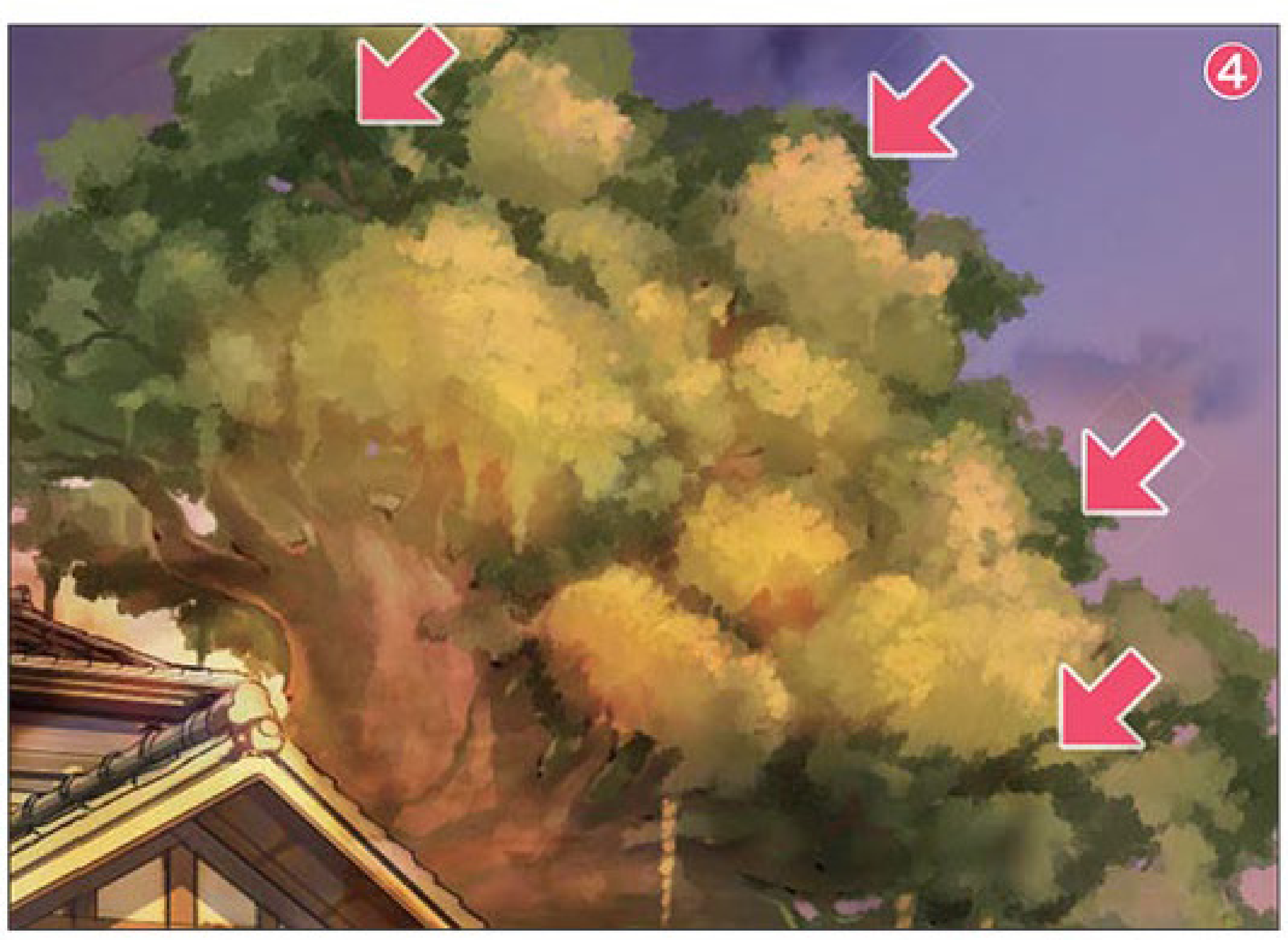
ブラシサイズは30～50pxくらいに大きくして、葉の感じがでるように塗っていきます。



レイヤー名：大木のフレア／［ハードライト］／不透明度20％



レイヤー名：大木の光



レイヤー名：大木の影



レイヤー名：大木の描き込み

❶オレンジ1	❷オレンジ2	❸❺黄1	❸❺黄2	❸❺黄緑	❹❺影
R =244	R =215	R =236	R =211	R =157	R =72
G =130	G =129	G =192	G =176	G =145	G =75
B =42	B =50	B =88	B =51	B =76	B =4

ツール：［ガッシュ］

12 大木の幹を描き込む

❶新規レイヤー「木の幹」を作成し、大木の幹を［ガッシュ］で描き込みます。

❷新規レイヤーを作成し、影を［ガッシュ］を使って入れます。少し影が強くなったので合成モードを［ソフトライト］にしてレイヤー不透明度を73％にしました。

❸さらに上に新規レイヤーを作成し、［ガッシュ］で影を追加します。一部を透明色の［やわらか］で消し、グラデーション状の影にしました。

❹［スクリーン］モードのレイヤーに、［ガッシュ］を使いオレンジで照り返しを塗ります。

❺［ソフトライト］モードのレイヤーに、［ガッシュ］で薄くオレンジで塗って、明るい部分を作ります。

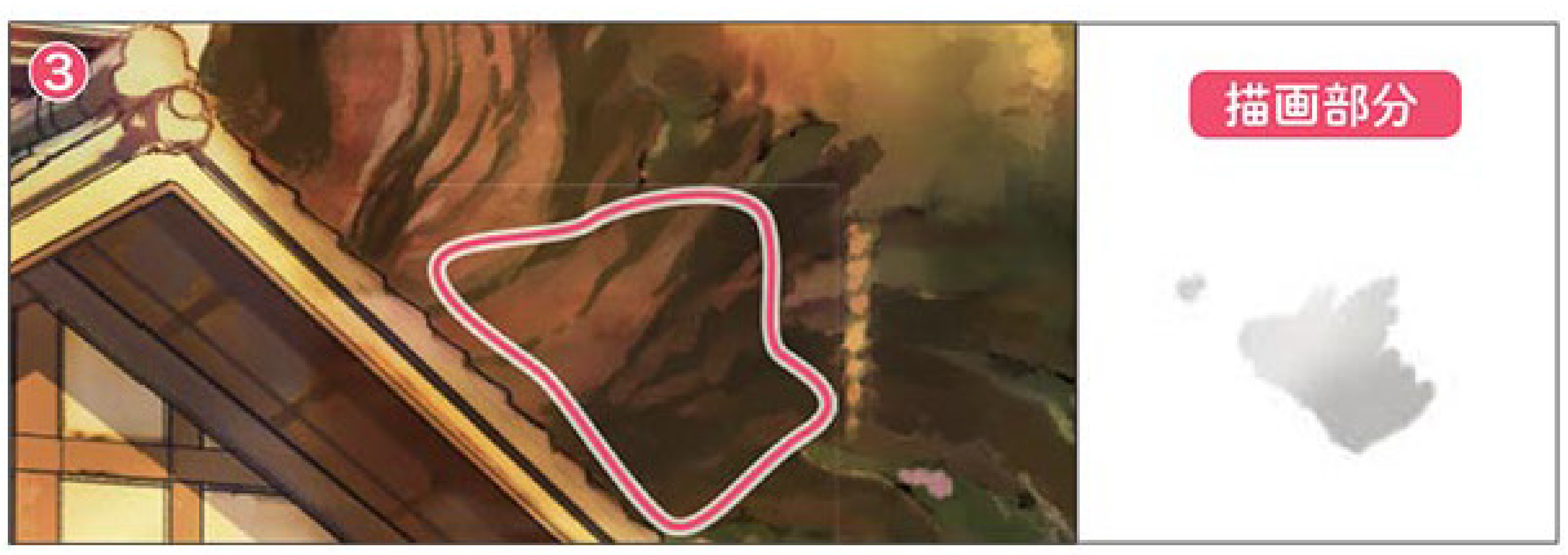
❻色調補正レイヤーを作成し、幹の色味を少し緑に寄せます。［レイヤー］メニュー→［新規色調補正レイヤー］→［色相・彩度・明度］で、［色相］を60に［彩度］を－13にしました。設定後レイヤー不透明度を下げて色の変化の度合いを調整します。



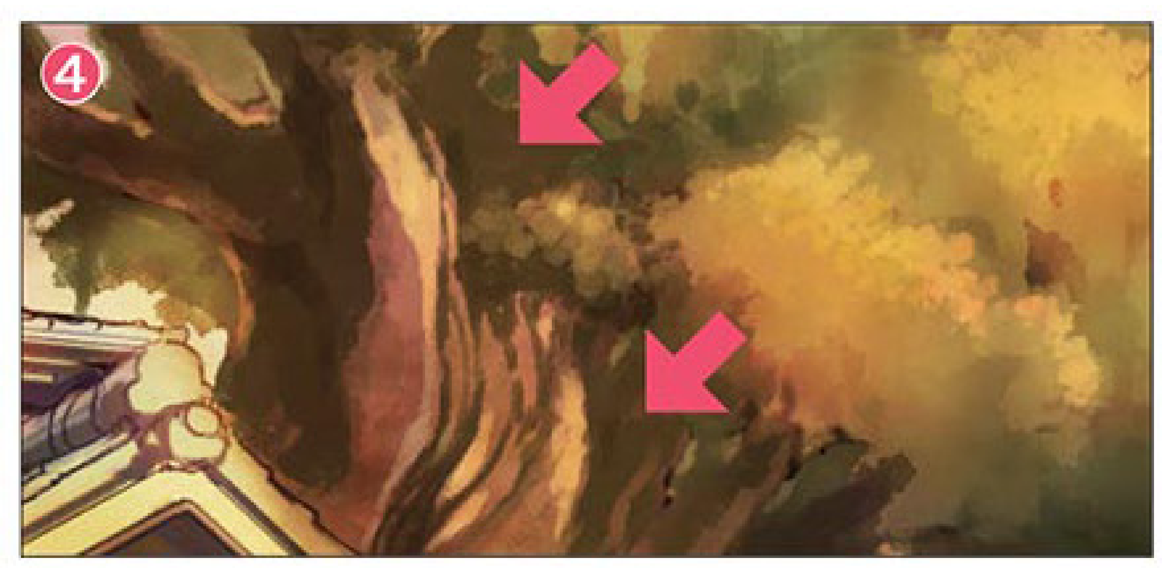
レイヤー名：木の幹



レイヤー名：木の影／［ソフトライト］／不透明度73％



レイヤー名：木の影2／不透明度31％

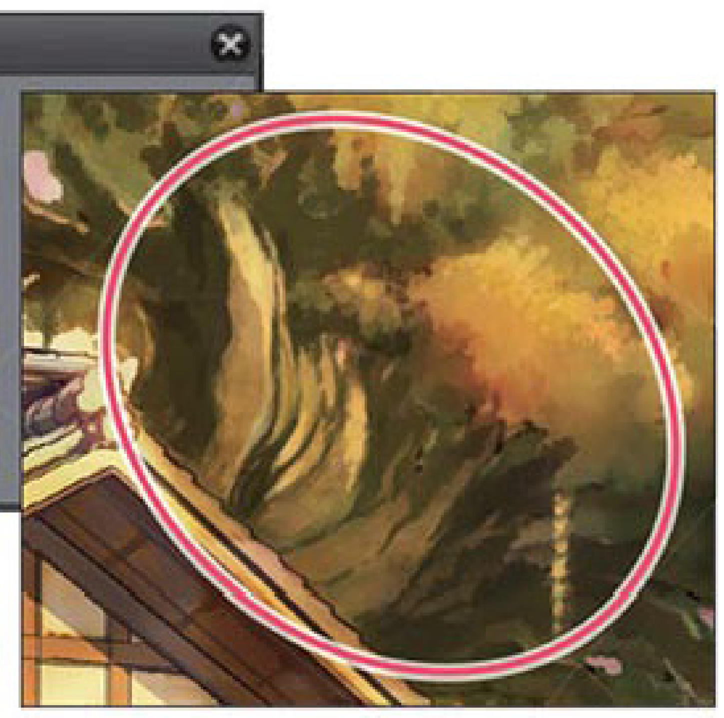


レイヤー名：木の光／［スクリーン］



レイヤー名：木のフレア／［ソフトライト］





レイヤー名：色相・彩度・明度3／不透明度36％

❶木の幹1
R＝67
G＝51
B＝36

❶木の幹2
R＝85
G＝56
B＝22

❶木の幹3
R＝222
G＝174
B＝75

❶木の幹4
R＝200
G＝137
B＝86

❷影1
R＝75
G＝69
B＝121

❸影2
R＝60
G＝52
B＝33

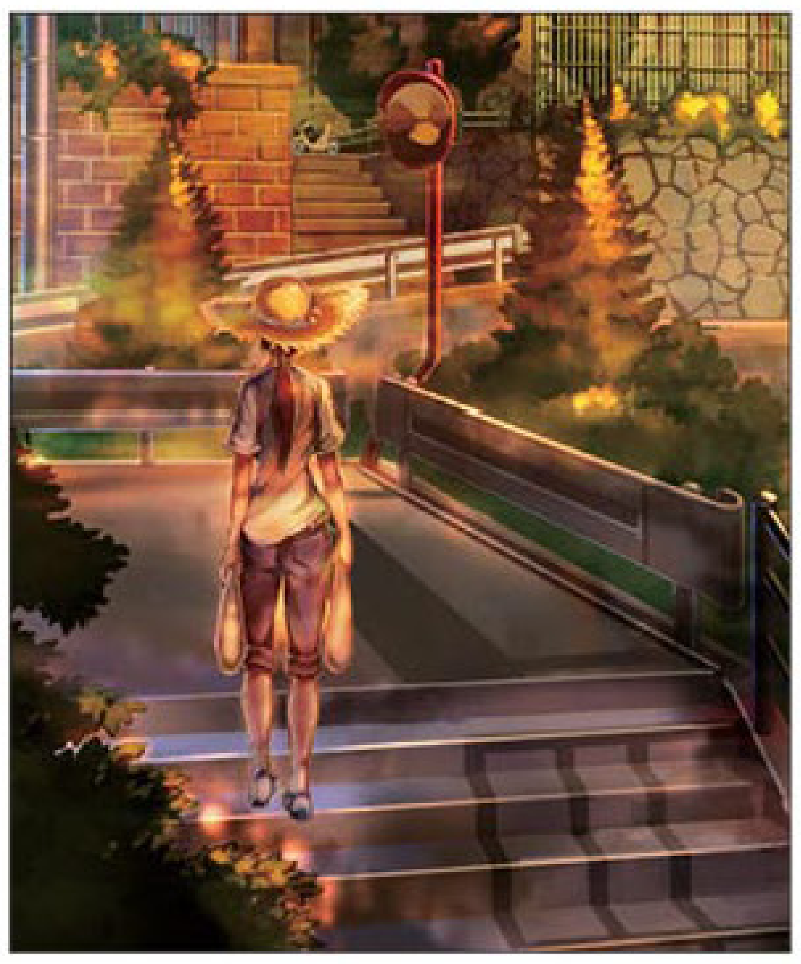
❹光1
R＝225
G＝144
B＝52

❺光2
R＝216
G＝173
B＝94

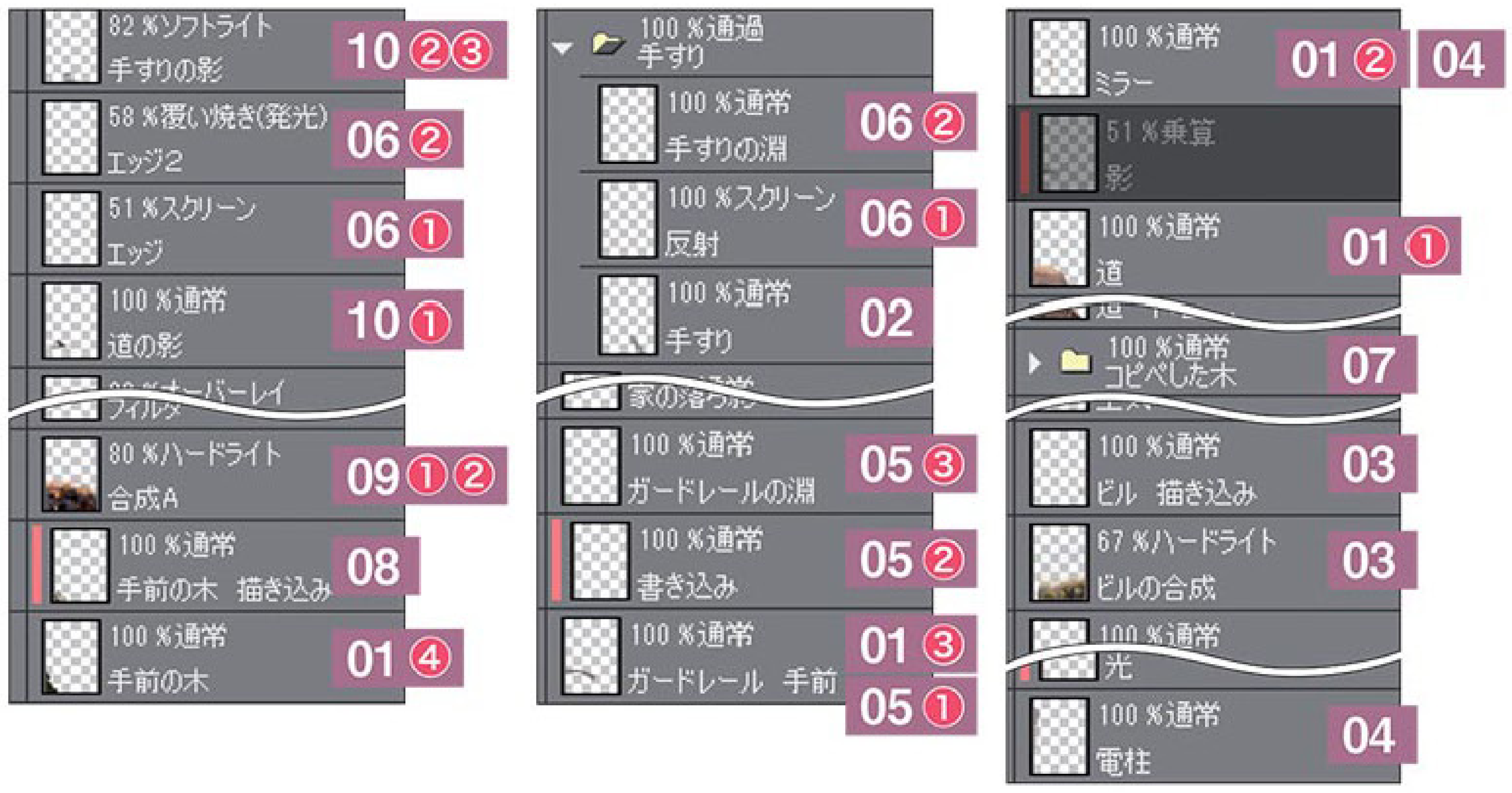
ツール：❶❷❸❹❺［ガッシュ］／❸［やわらか］

坂道を描く

ここでは、道路とその周りを塗っていきます。



レイヤー構成



01 手前の道路・階段周りを塗る

手前の道とガードレール、手すりなどを描きます。ここでのブラシはすべて[筆]ツール→[厚塗り]→[油彩平筆]です。パーツごとに新規レイヤーを作成しています。

❶新規レイヤーを作成し、道路とそれに続く階段を塗ります。

❷カーブミラーを描きます。オレンジのカーブミラーが夕闇で色がくすんだような色合いをイメージしています。

❸彩度を落とした色でガードレールを描きます。

❹濃い緑で手前の木を塗ります。手前にあるものは濃い色にすると遠近感が出ます。

❶道1 R=219 G=200 B=162

❶道2 R=180 G=155 B=135

❶道3 R=140 G=114 B=112

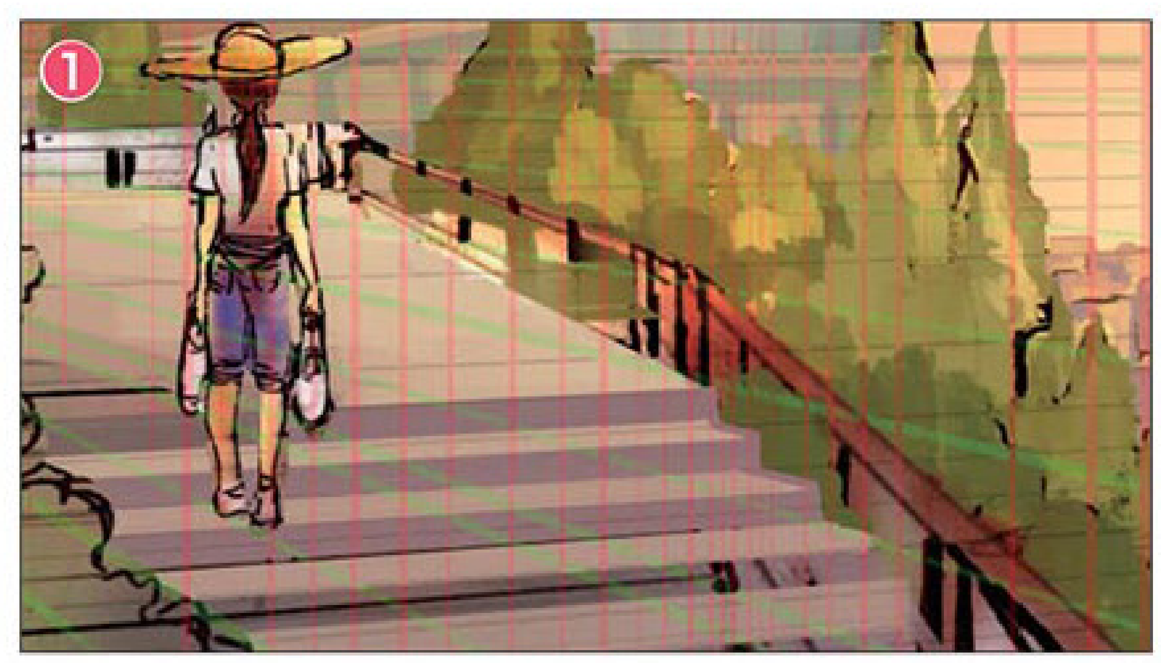
❷カーブミラー1 R=56 G=23 B=16

❷カーブミラー2 R=189 G=169 B=148

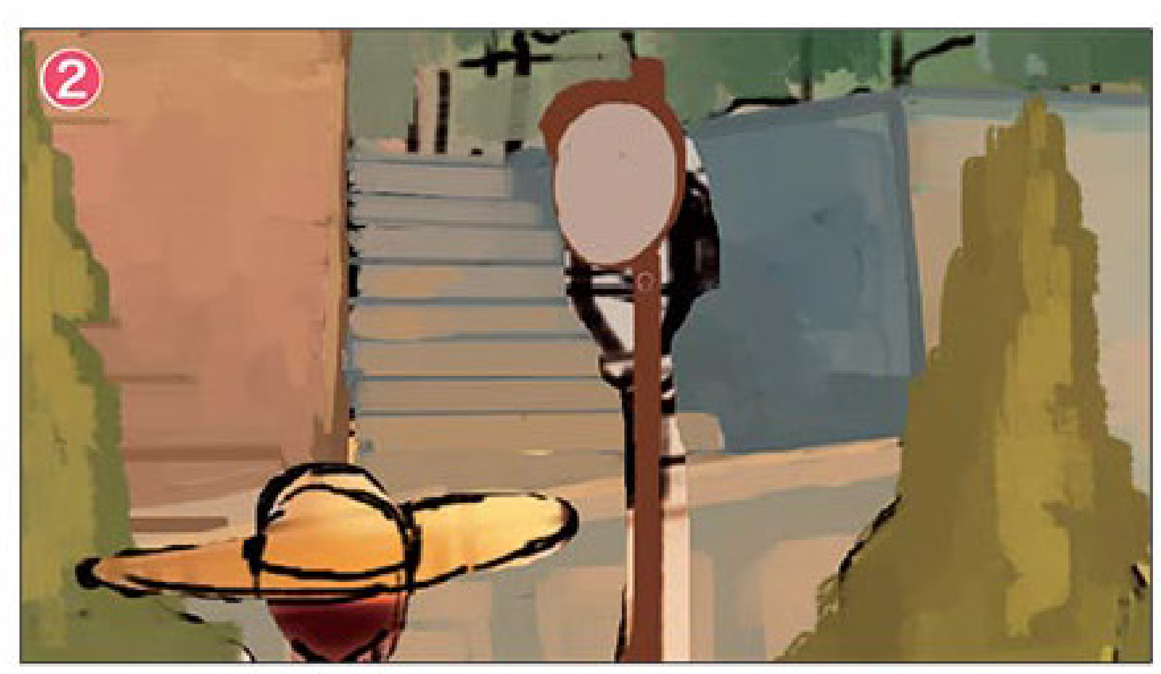
❸ガードレール R=165 G=151 B=138

❹手前の木 R=45 G=43 B=17

ツール：[油彩平筆]



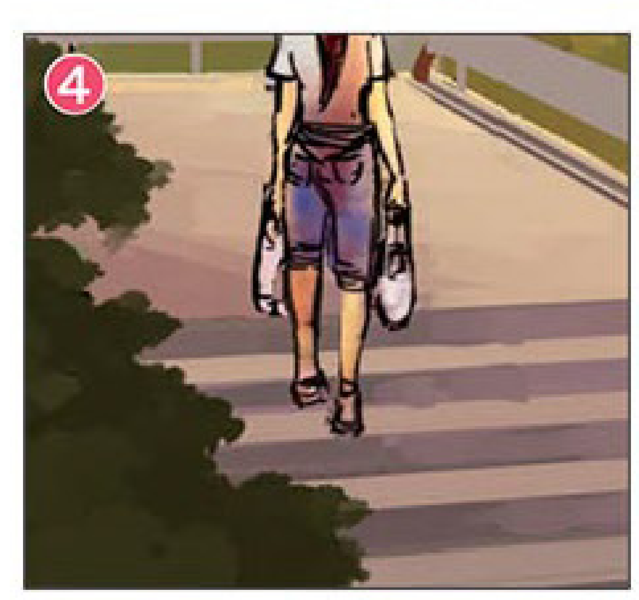
レイヤー名：道



レイヤー名：ミラー



レイヤー名：ガードレール手前



レイヤー名：手前の木

02 手すりを塗る

手すりを塗ります。[ミリペン] でベースの色をベタ塗りした上に、カスタムブラシの [やわらか] で照り返しを塗ります。

ベースの色
R =54
G =52
B =38

照り返し
R =141
G =126
B =110

ツール：[ミリペン] ／ [やわらか]



レイヤー名：手すり

03 ビルの写真を合成する

ビルに写真を合成しディティールを増やします。
不要な部分は [消しゴム] ツール→ [軟らかめ]などで消し、上から[エッジ筆]でビルを描き足して調整します。



レイヤー名：ビルの合成／[ハードライト] ／不透明度 67％

レイヤー名：ビル　描き込み

写真素材



ビル
R =245
G =231
B =168

ツール：[軟らかめ] ／ [エッジ筆]

04 手前の道路・階段周りを塗る

電柱とカーブミラーにもディテールを描きます。実際のものはもっと複雑な細部がありますが、絵になじむように細部を省略して描きます。

影
R =92
G =69
B =53

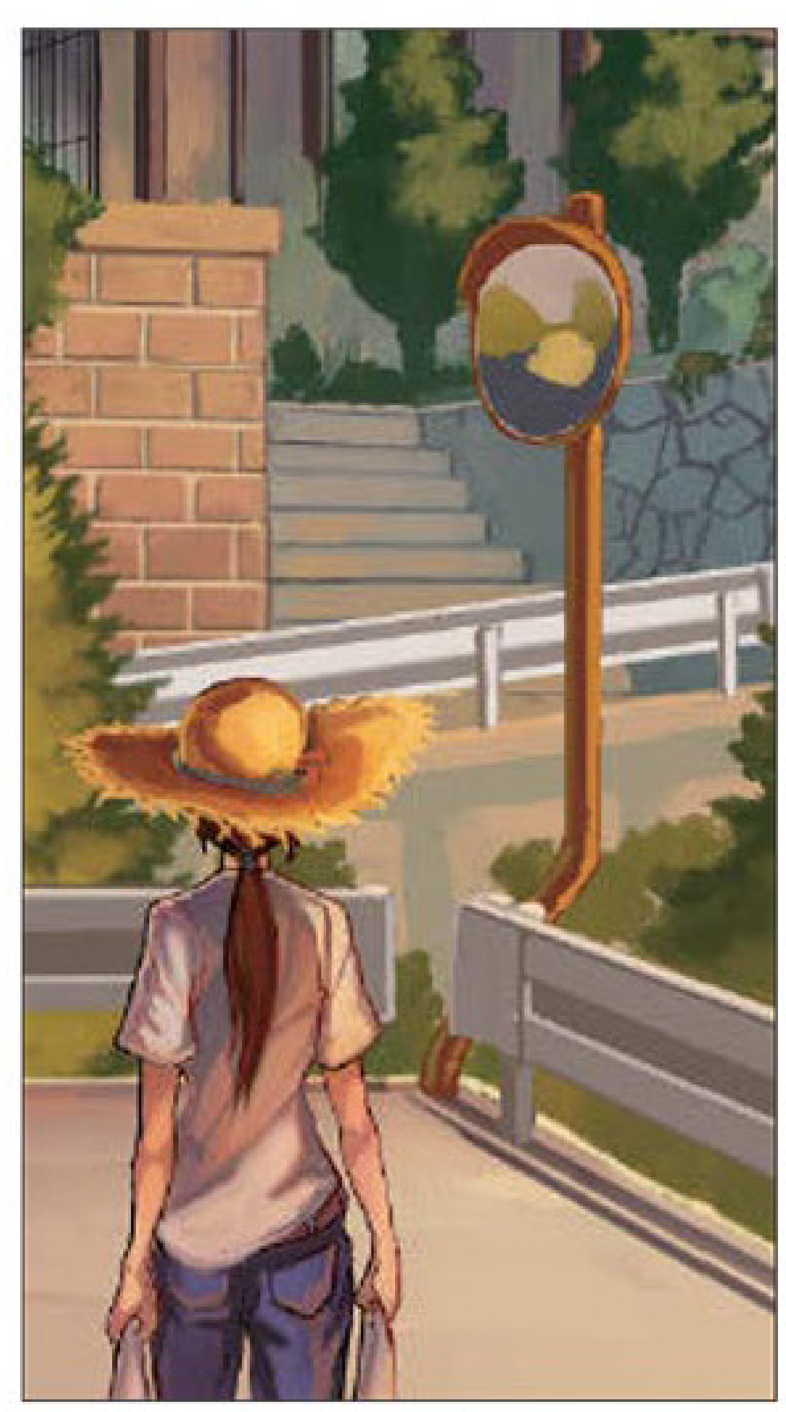
電柱
R =155
G =125
B =134

照り返し
R =206
G =177
B =91

ツール：[ガッシュ]



レイヤー名：電柱



レイヤー名：ミラー

05 ガードレールを描く

❶新規レイヤーに影になる色でガードレールを塗りつぶします。

❷上に新規レイヤーを作成し［下のレイヤーでクリッピング］、［ミリペン］を使いガードレールを描き込みます。

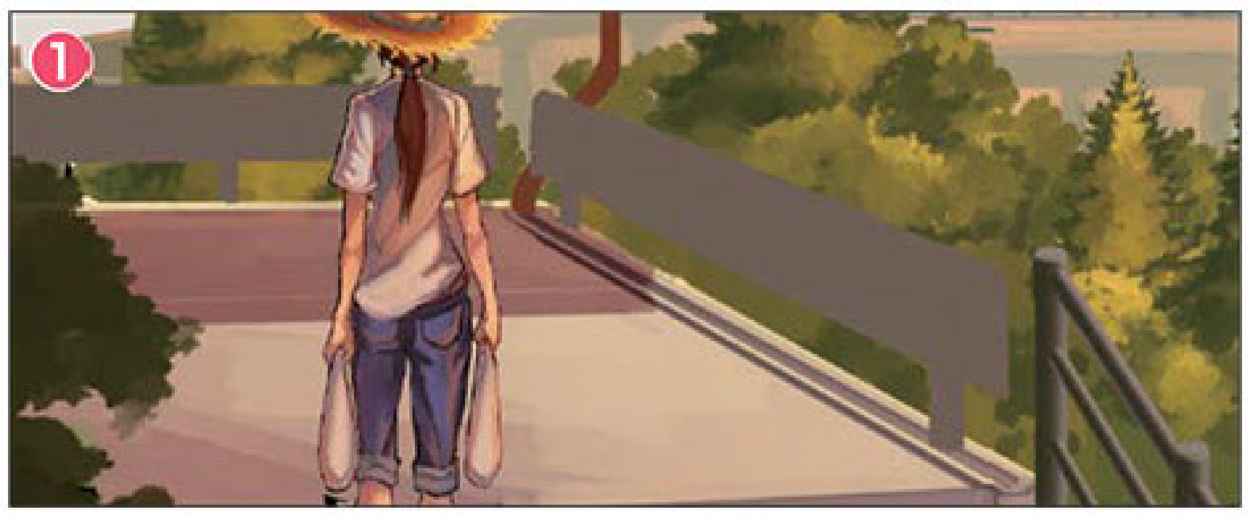
❸角の光が当たる部分に照り返しを入れます。［エッジ筆］でラインを入れるように描画します。

❶影
R =134
G =122
B =110

❷ガードレール
R =190
G =182
B =173

❸照り返し・ふち
R =238
G =216
B =180

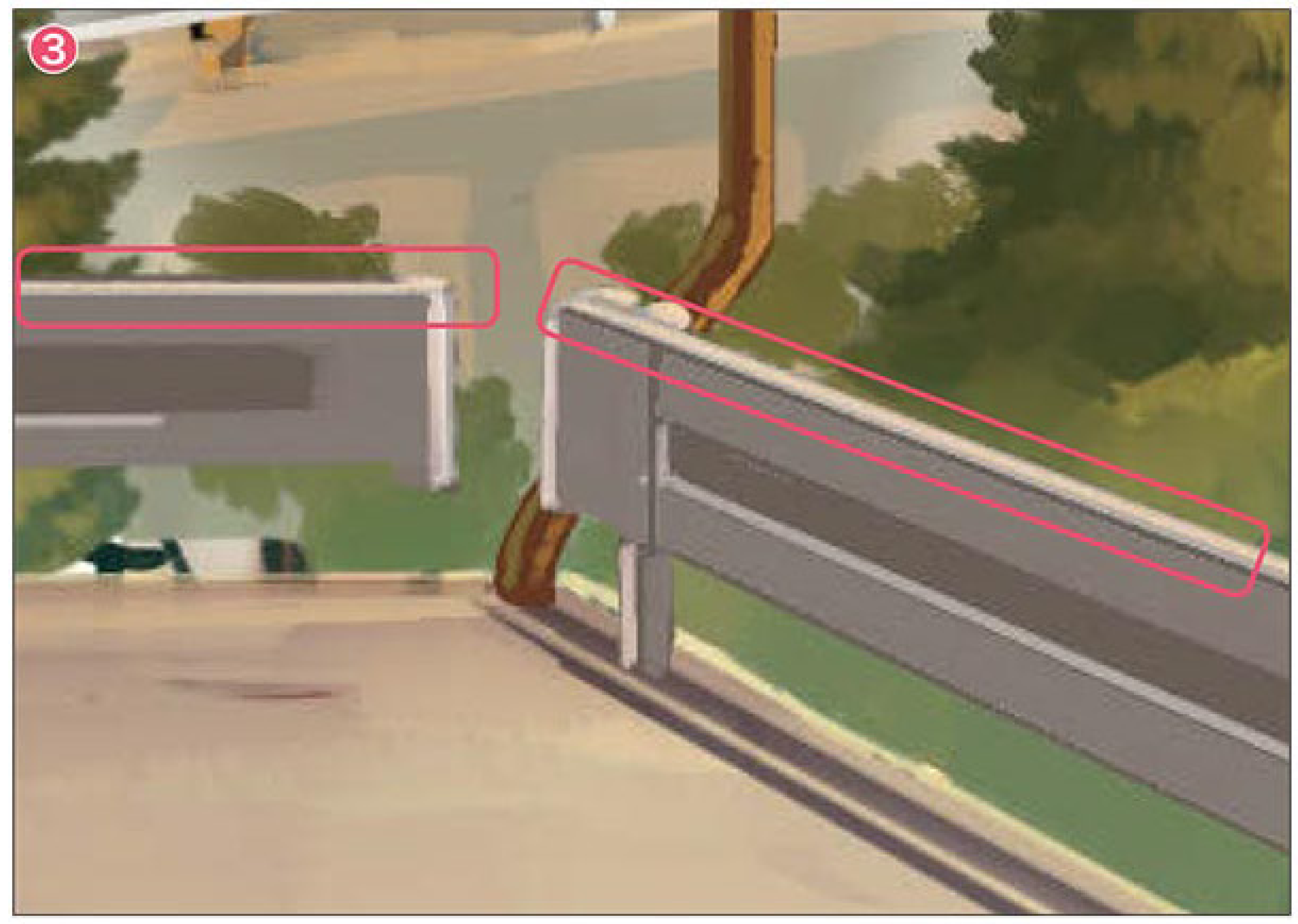
ツール：❶［油彩平筆］／❷［ミリペン］／❸［エッジ筆］



レイヤー名：ガードレール 手前



レイヤー名：書き込み



レイヤー名：ガードレールの淵

06 エッジを際立たせる

❶階段などの角にラインを入れて際立たせます。濃度は不透明度を下げて調整します。

❷さらに上に新規レイヤーを作成し、よりエッジを目立たせたいところにラインを追加します。階段は［覆い焼き（発光）］モードにして、より明るい色にします。

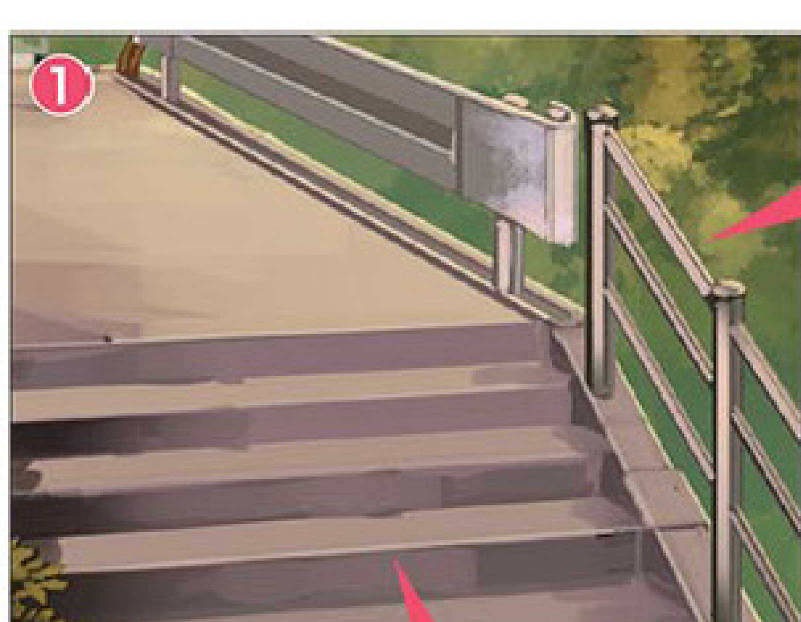
❶エッジ1
R =162
G =148
B =134

❶エッジ2
R =244
G =211
B =195

❷エッジ3
R =254
G =231
B =140

❷エッジ4
R =221
G =193
B =144

ツール：［ミリペン］

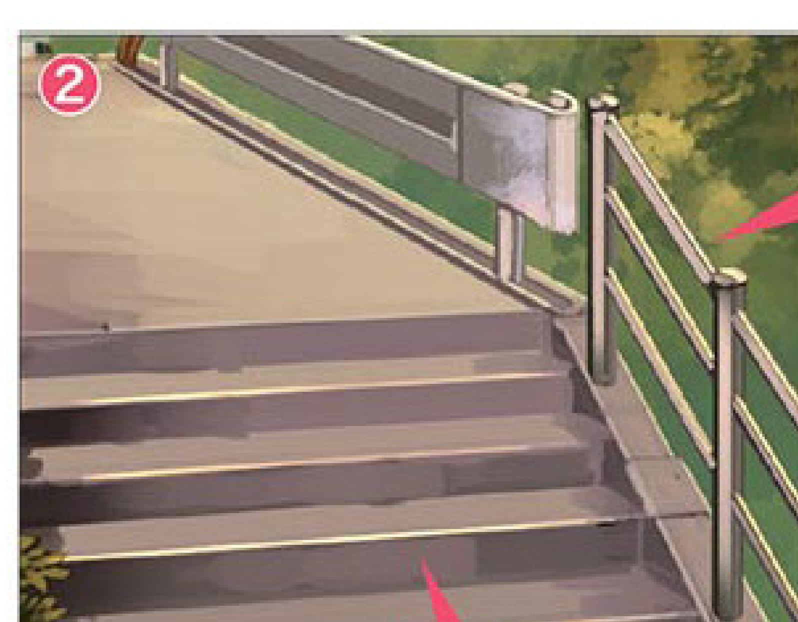


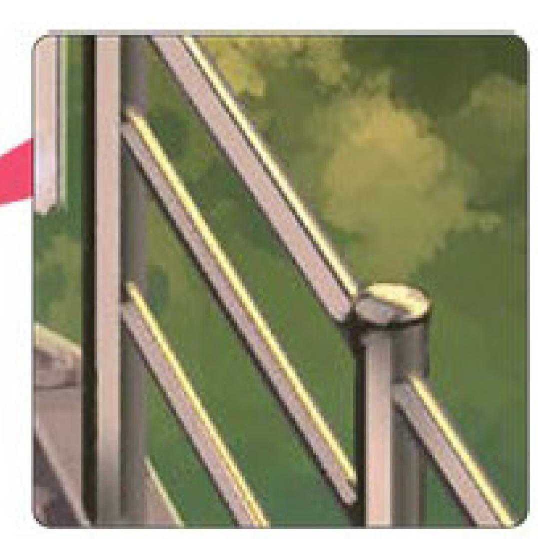


レイヤー名：反射／［スクリーン］

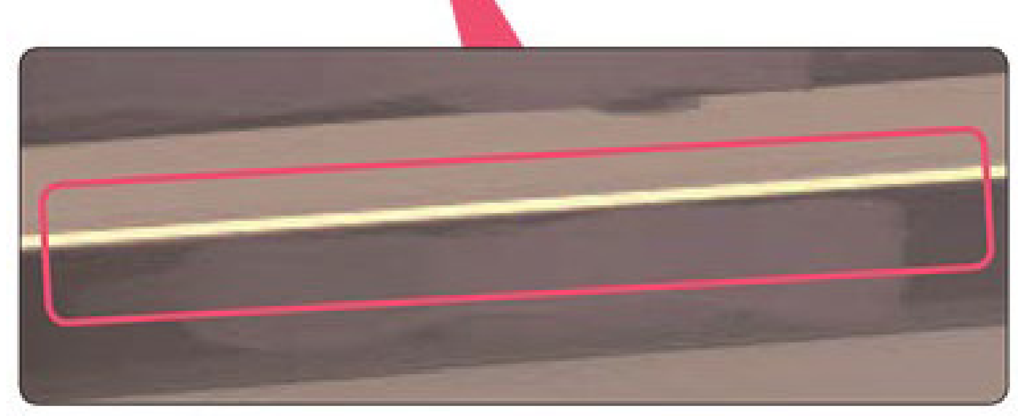


レイヤー名：エッジ／［スクリーン］／不透明度51％





レイヤー名：手すりの淵



レイヤー名：エッジ2／［覆い焼き（発光）］／不透明度58％

07 林を描き込む

下部の林を描き込みます。

❶立体感が出るように、木を［ガッシュ］で描き込みます。

❷工程❶で描き込んだ木を［選択範囲］ツール→［選択ペン］で選択し、［コピー］(Ctrl+C)、［貼り付け］(Ctrl+V) で増やします。

❸新規レイヤーを作成し［ガッシュ］を使い、木と木の間の部分を描き込みます。

❹新規レイヤーを作成し、照り返しをそれぞれの木に入れます。

❶❸木1
R =63
G =68
B =34

❶❸木2
R =169
G =145
B =48

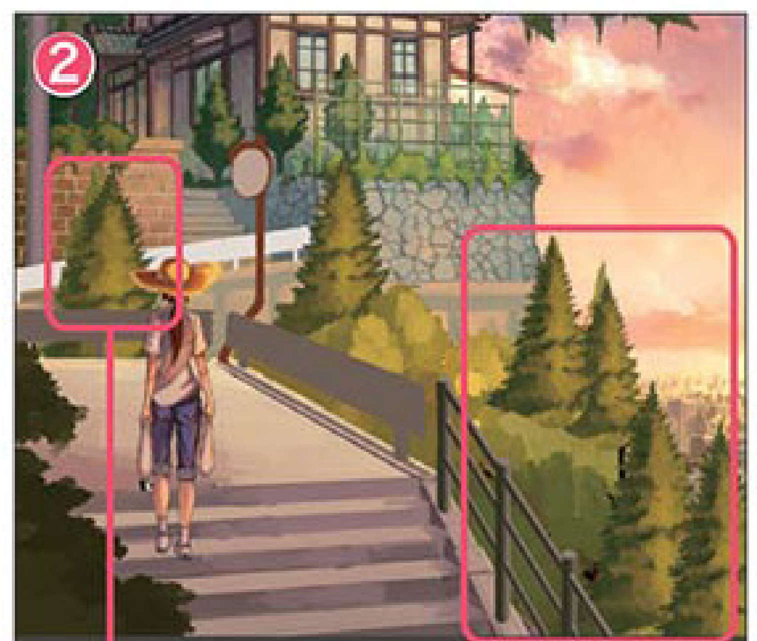
❶❸木3
R =114
G =99
B =34

❹木4
R =203
G =177
B =69

ツール：❶❸❹［ガッシュ］／❷［選択ペン］



レイヤー名：したの林







レイヤー名：レイヤー51



レイヤー名：光

08 手前の葉を描く

手前の葉に少し光が当たるように描くのがポイントです。

光
R =153
G =136
B =39

ツール：［ガッシュ］



レイヤー名：手前の木 描き込み

09 建物の写真を合成する

絵の雰囲気に重みを出すため写真素材を［ハードライト］モードで合成します。なるべく光源が同じ方向の写真を使います。

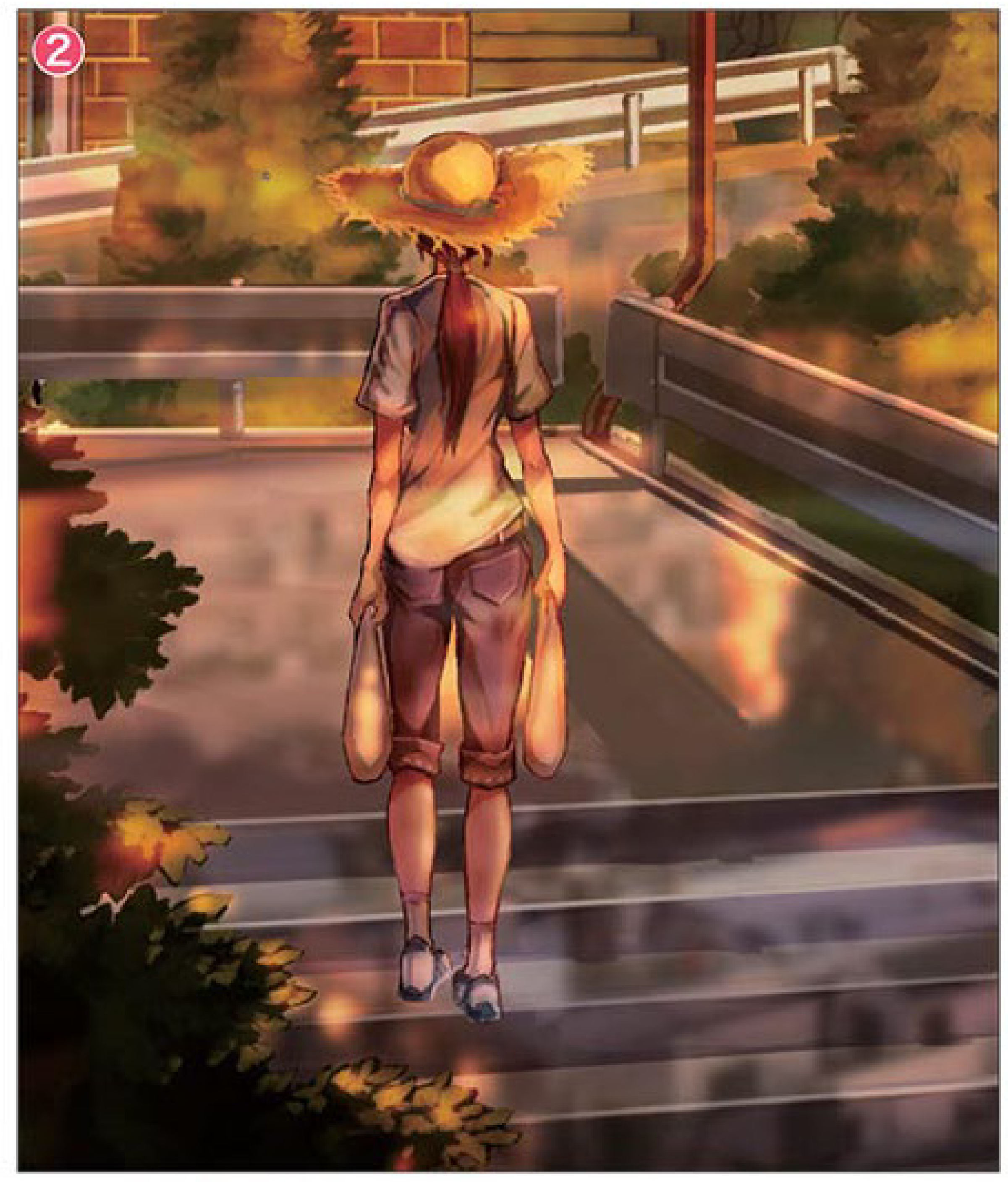
❶工程03（P.172）で使用したビルの写真を貼り付け、［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］でぼかします。不要なところは［練り消しゴム］で消します。

❷合成モードを［ハードライト］にします。不透明度は80％にしました。

ツール：［練り消しゴム］







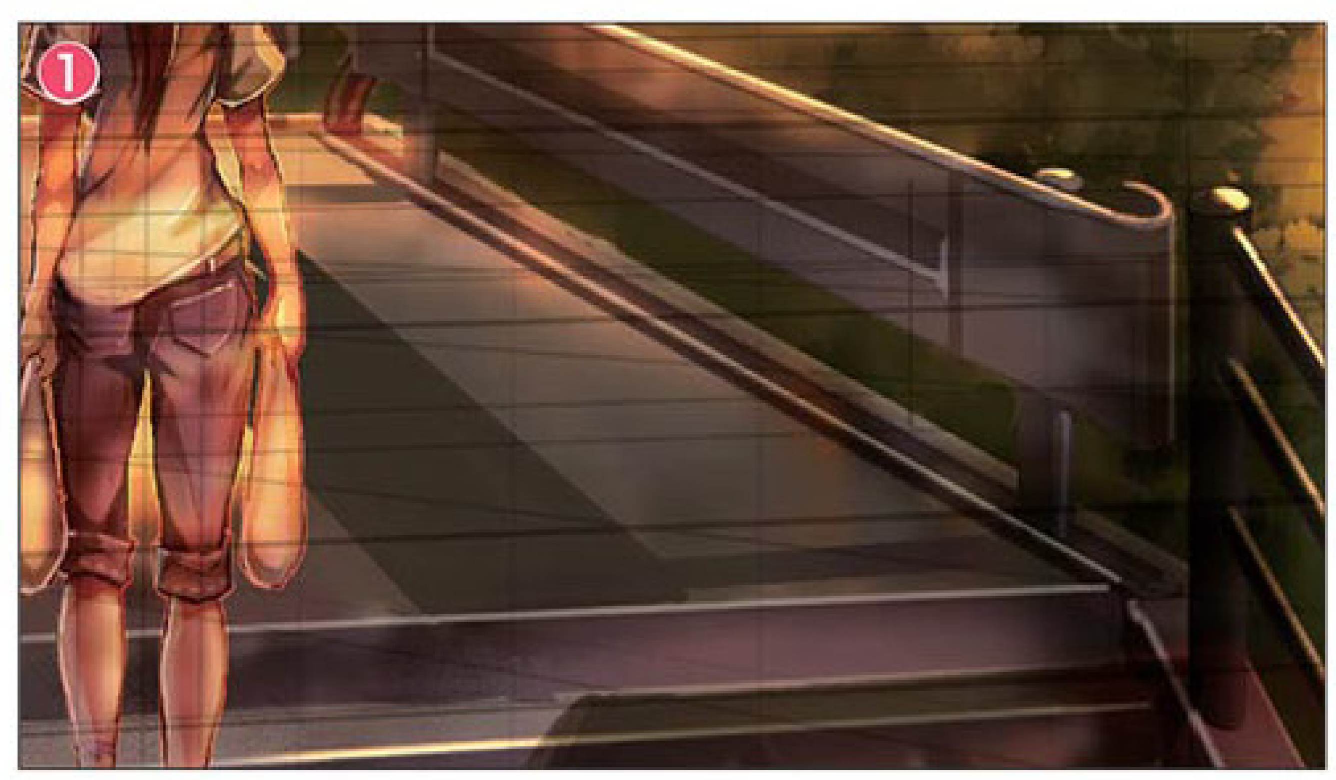
レイヤー名：合成A／［ハードライト］／不透明度80％

10 ガードレールや手すりの落ち影を描く

❶［ペン］ツール→［ミリペン］で、ガードレールから落ちる影を塗ります。

❷工程02（P.172）の「手すり」レイヤーを複製して［自由変形］（Ctrl＋Shift＋T）で階段の傾きに合わせて変形し、下描きにします。

❸新規レイヤーに、［ミリペン］で階段の段に合わせて影を描き、合成モードを［ソフトライト］にします。濃度はレイヤー不透明度を下げて調整します。

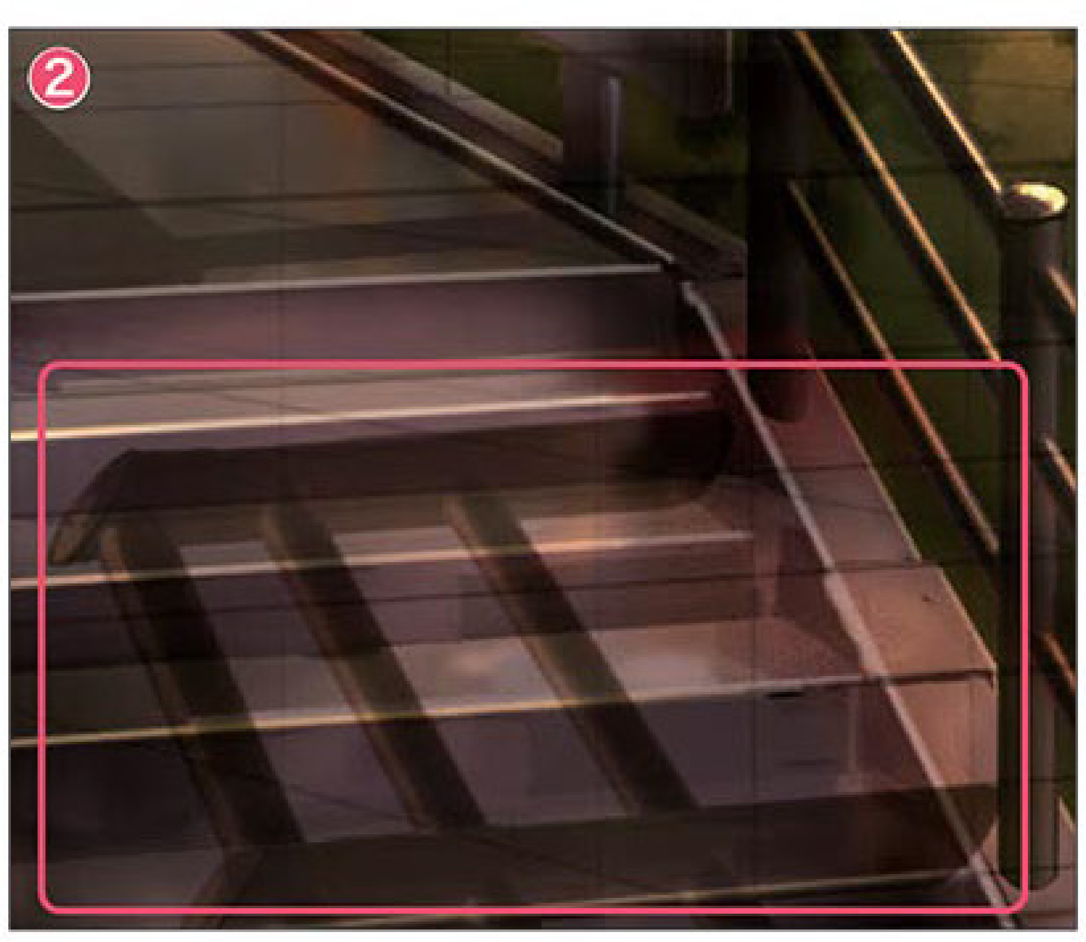


レイヤー名：道の影

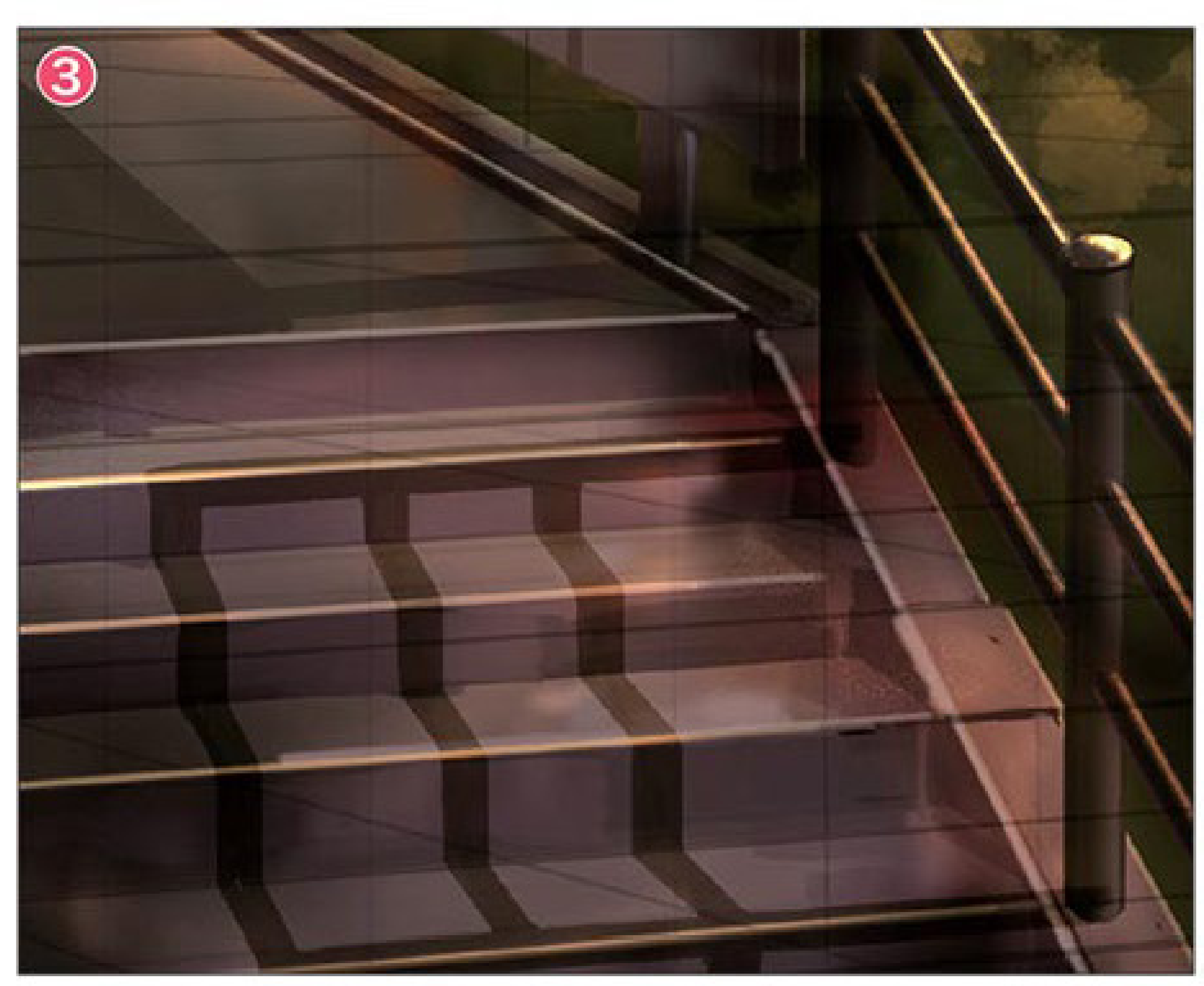


影
R＝46
G＝35
B＝35

ツール：❶❸［ミリペン］



「手すり」レイヤーを複製したレイヤーは下描きに使った後に消去します。



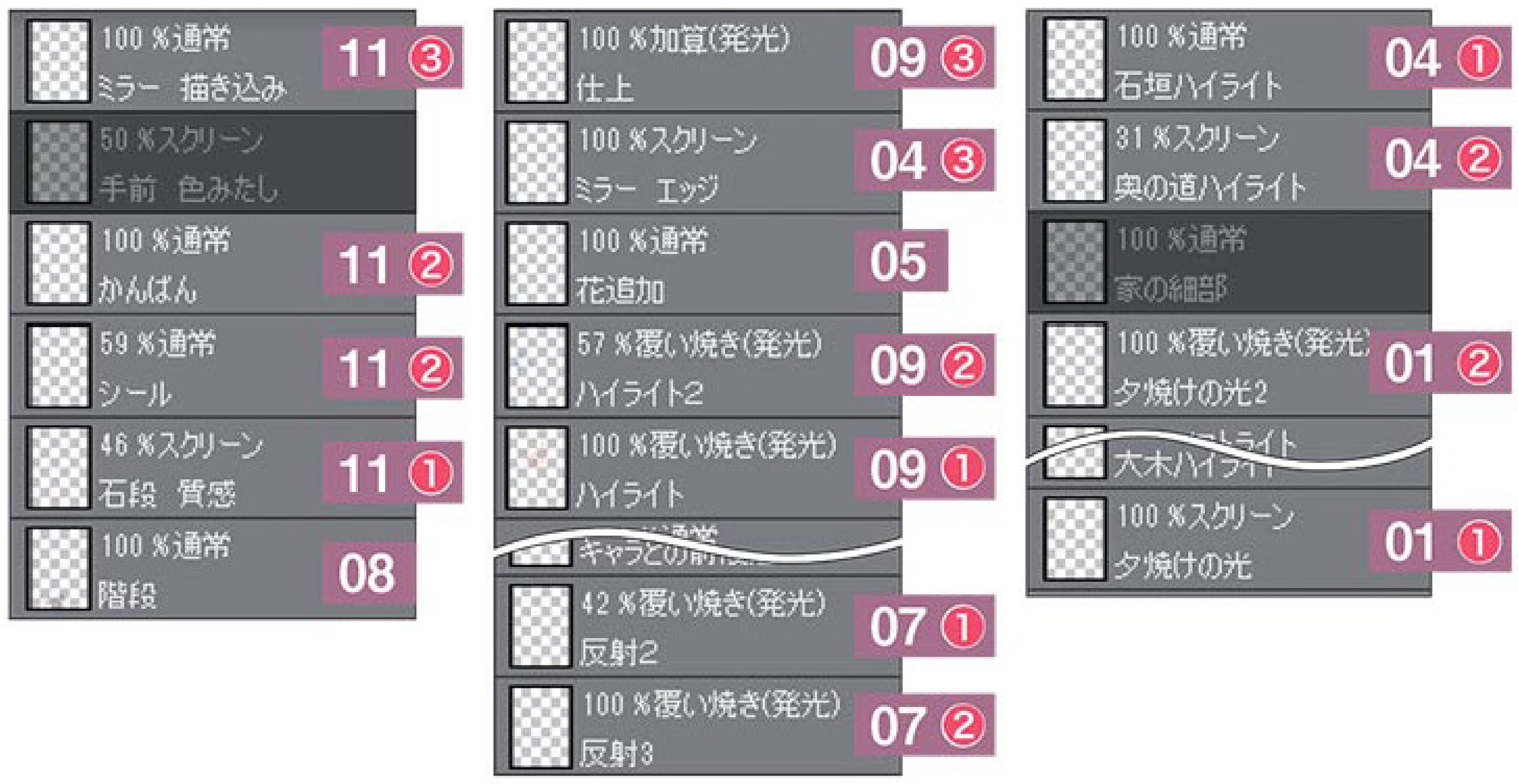
レイヤー名：手すりの影／［ソフトライト］／不透明度82％

全体を描き込む

ある程度塗れたら全体に照り返しを加えたり、細部を描き込んだりします。



レイヤー構成



01 夕焼けの照り返しを入れる

❶夕焼けの照り返しを［スクリーン］モードのレイヤーを作成して［筆］ツール→［厚塗り］→［ガッシュ］で塗ります。

❷［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーを作成して、さらに強い照り返しを入れます。家の壁は［ペン］ツール→［マーカー］→［ミリペン］、葉のところは［ガッシュ］で塗ります。

❶照り返し１
R =245
G =120
B =66

❷照り返し２
R =255
G =235
B =159

ツール：❶❷［ガッシュ］／
❷［ミリペン］



レイヤー名：夕焼けの光／［スクリーン］



レイヤー名：夕焼けの光２／［覆い焼き（発光）］

02 空気感を演出する

手前の景色と奥の景色の間に、空気の層を作るようなイメージで描画します。

❶林のレイヤーの下に［スクリーン］モードのレイヤー「空気」を作り、［やわらか］で林の奥の景色との間を描画します。

❷道のレイヤーの下に［スクリーン］モードのレイヤーを作り、［やわらか］で道と林の間を描画します。

❸林のレイヤーの下、遠景のビルのレイヤーの上に［スクリーン］モードのレイヤーを作り、ビルがかすむように［やわらか］で描画します。

❹人のレイヤーの下に［スクリーン］モードのレイヤーを作り、［やわらか］で描画します。

❺林の脇のあたりを［オーバーレイ］モードのレイヤーで［やわらか］を使って塗り、やや緑がかった色味にします。

❻［スクリーン］モードのレイヤーに［やわらか］を使い寒色で描画し、画面の左端のほうを少し霞んだ感じにします。



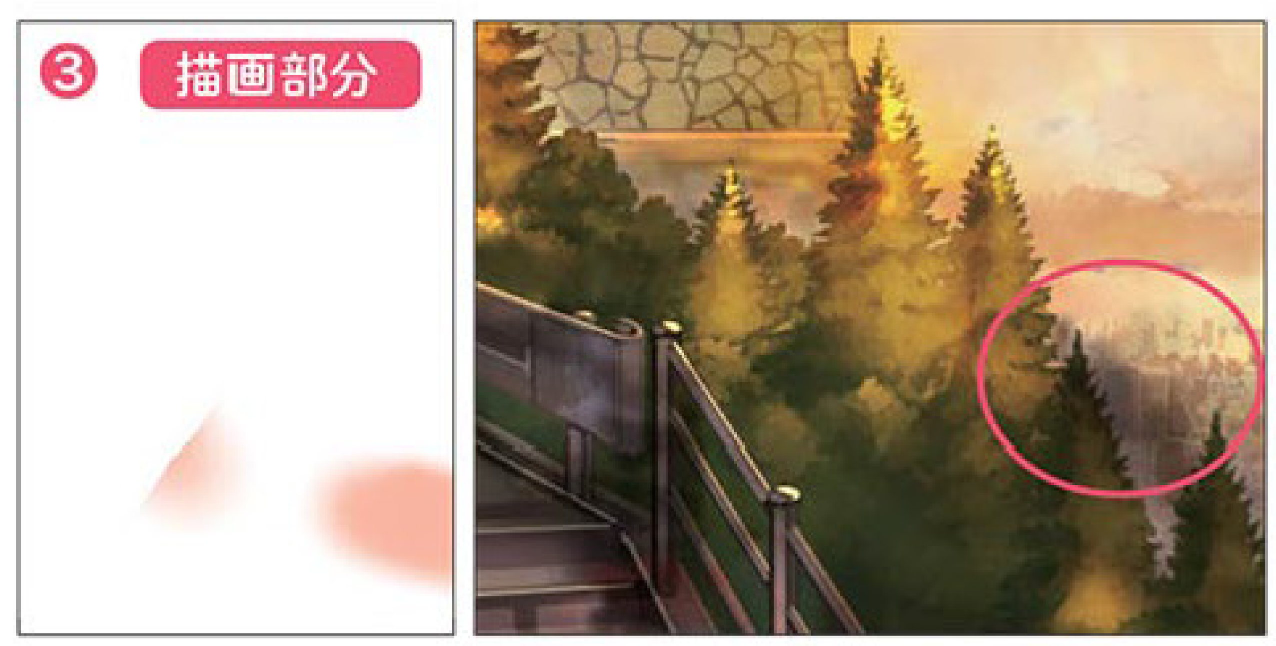
ツール：［やわらか］



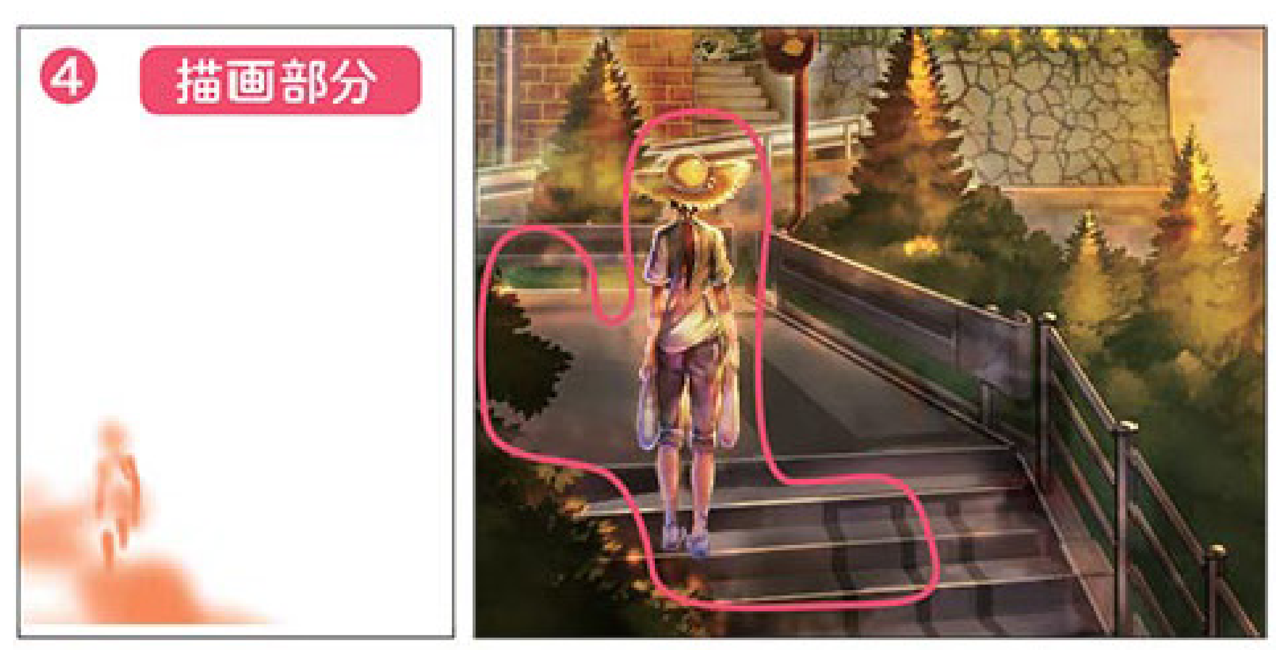
レイヤー名：空気／［スクリーン］



レイヤー名：空気2／［スクリーン］／不透明度64％



レイヤー名：空気3／［スクリーン］／不透明度49％



レイヤー名：空気4／［スクリーン］



レイヤー名：空気5／［オーバーレイ］／不透明度69％



レイヤー名：空気6／［スクリーン］／不透明度49％

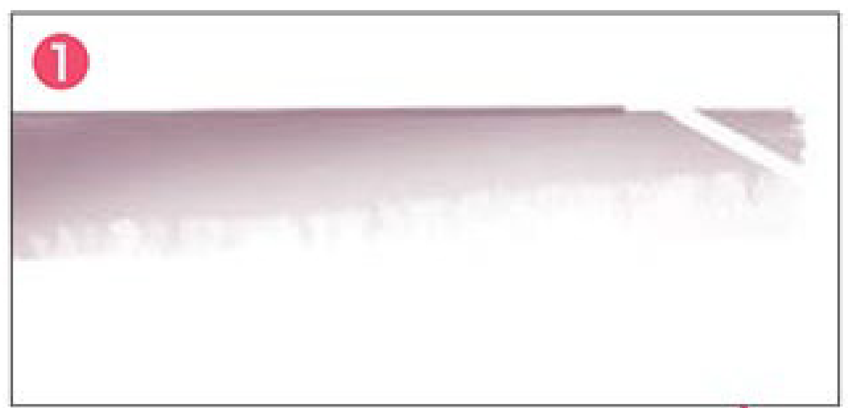
❶空気1	❷空気2	❸空気3	❹空気4	❺空気5	❻空気6
R＝195	R＝103	R＝255	R＝255	R＝170	R＝148
G＝207	G＝152	G＝192	G＝146	G＝196	G＝166
B＝191	B＝147	B＝164	B＝80	B＝160	B＝179

03 道に影を入れガードレールや手すりの輪郭を際立たせる

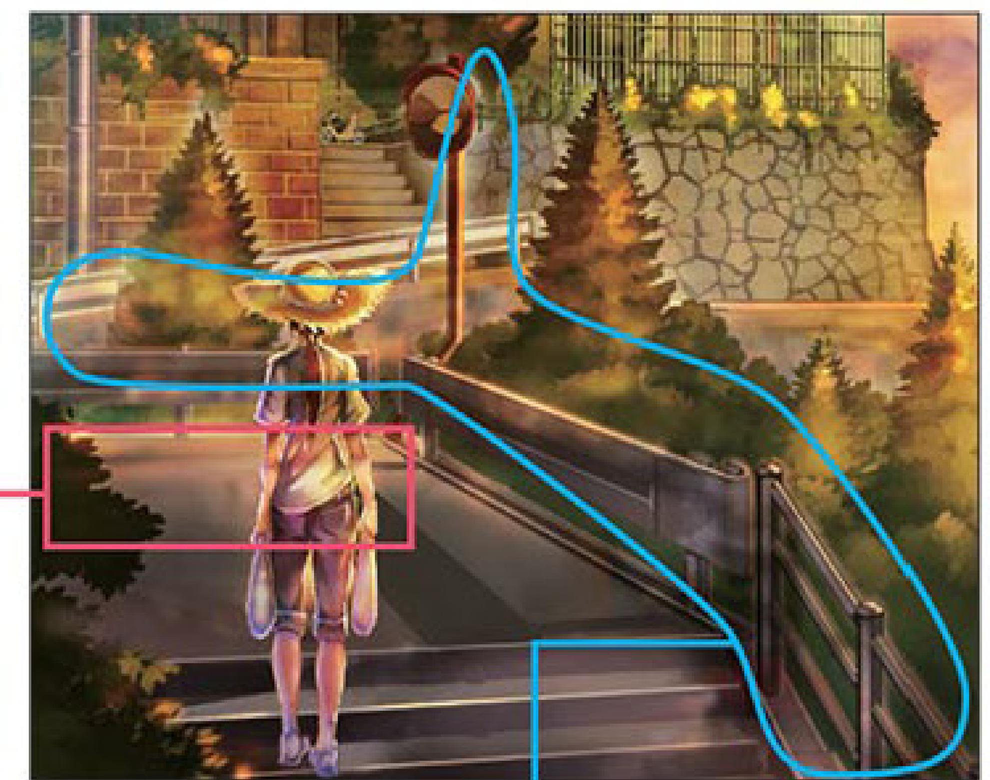
❶道の一部分が明るすぎるように感じたので、［乗算］モードのレイヤーを道のレイヤーにクリッピング、［エッジ筆］で描画して少し暗くします。描画部分は［練り消しゴム］や透明色の［やわらか］で消して調整しています。

❷ガードレール、手すり、カーブミラーの輪郭を際立たせるため、［スクリーン］モードのレイヤーに［やわらか］で輪郭に沿って描画します。

ツール：❶［エッジ筆］／❶［練り消しゴム］／❶❷［やわらか］



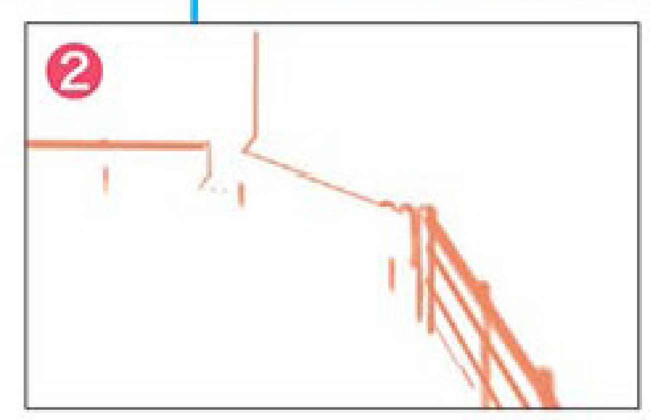
レイヤー名：影／［乗算］／不透明度51％



❶道
R＝175
G＝142
B＝153

❷輪郭
R＝246
G＝146
B＝95





レイヤー名：輪郭／［スクリーン］

04 細部にハイライトを入れる

❶石垣に［エッジ筆］でハイライトを入れます。描画色は明るい黄土色を使います。

❷奥の道の辺りも［スクリーン］モードのレイヤーに［エッジ筆］でハイライトを入れます。

❸ミラーカーブに［スクリーン］モードのレイヤーで［エッジ筆］を使ってハイライトを入れます。



レイヤー名：石垣ハイライト



レイヤー名：奥の道ハイライト／［スクリーン］／不透明度31％



レイヤー名：ミラー エッジ／［スクリーン］

❶石垣ハイライト
R＝224
G＝195
B＝134

❷道ハイライト
R＝255
G＝218
B＝142

❸カーブミラーハイライト
R＝255
G＝255
B＝157

ツール：［エッジ筆］

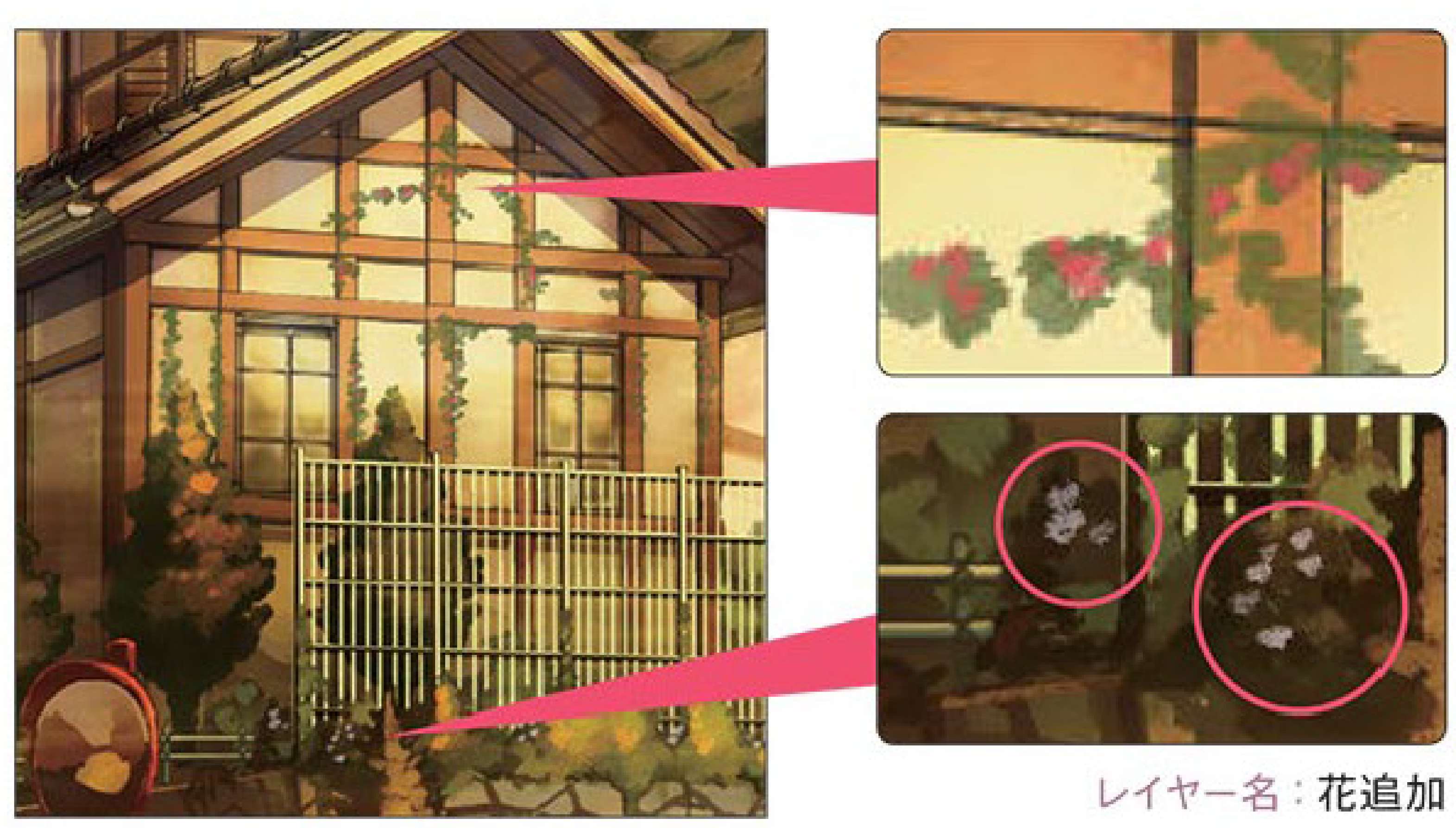
05 花を描き加える

新規レイヤーを作成し、壁のツタや庭の植物に花を描き加えます。ブラシはブラシサイズを小さくした［ガッシュ］にし、描画色は赤やピンクを使いました。

赤
R＝255
G＝69
B＝83

ピンク
R＝252
G＝231
B＝233

ツール：［ガッシュ］



レイヤー名：花追加

06 反射光を加える

光源からの光は夕焼けの黄や赤みがかった色になりますが、反射光は青みがかった色で描画します。

❶階段の端のほうに反射光を入れます。［スクリーン］モードのレイヤーに［やわらか］で描画します。

❷家のあたりにも［やわらか］で反射光を入れます。これは［オーバーレイ］モードのレイヤーに描画しました。

❶反射光1
R =91
G =236
B =235

❷反射光2
R =133
G =153
B =223

ツール：［やわらか］



レイヤー名：反射光／［スクリーン］





レイヤー名：反射／［オーバーレイ］

07 家の細部に照り返しを加える

❶［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーに［エッジ筆］で屋根などに照り返しを入れます。

❷さらに［覆い焼き（発光）］のレイヤーを作成し家の細部の角などに［エッジ筆］で照り返しを入れます。

❶屋根
R =255
G =242
B =220

❷角の照り返し
R =117
G =156
B =242

ツール：［エッジ筆］



レイヤー名：反射２／［覆い焼き（発光）］／不透明度 42％



レイヤー名：反射３／［覆い焼き（発光）］

08 階段を描き込む

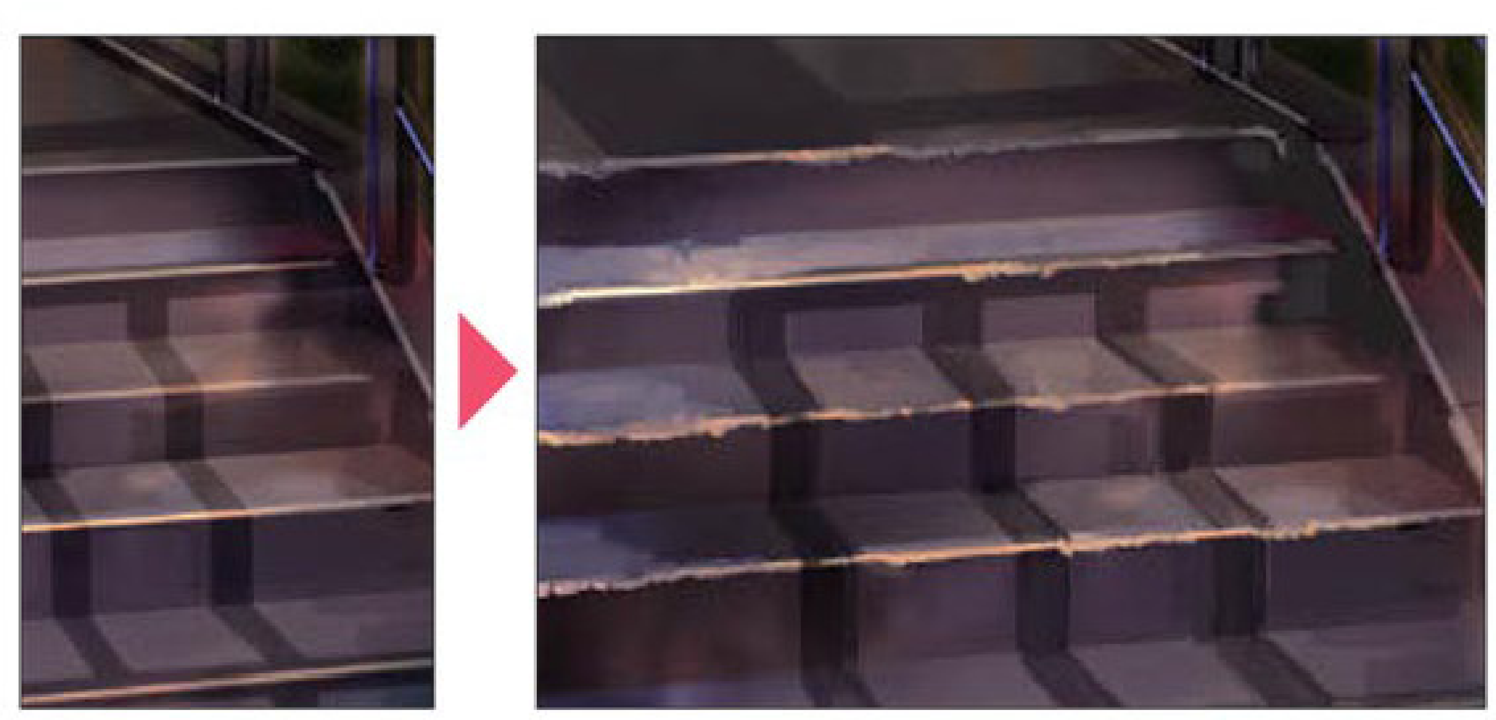
新規レイヤーを作成し階段に加筆します。経年劣化した石の階段の雰囲気が出るように描きます。描画色は［スポイト］（Alt）で周りから取り［タッチ筆２］で塗ります。

階段1
R =27
G =47
B =93

階段2
R =81
G =25
B =29

階段3
R =40
G =9
B =13

ツール：［タッチ筆２］



レイヤー名：階段

09 さらに光を加える

❶［覆い焼き（発光）］モードのレイヤーに［エッジ筆］や［やわらか］を使い、暖色で描画を加え夕焼けに反射して輝くようなハイライトを入れます。

❷もう一つ［覆い焼き（発光）］のレイヤーを作成し、日が当たっているところは暖色、影になっているところは寒色で細部の角辺りに［エッジ筆］でハイライトを入れます。

❸［加算（発光）］のレイヤーを作成し、屋根の瓦に［エッジ筆］で強い光を加えるように描画します。

❶ハイライト
R＝247
G＝112
B＝39

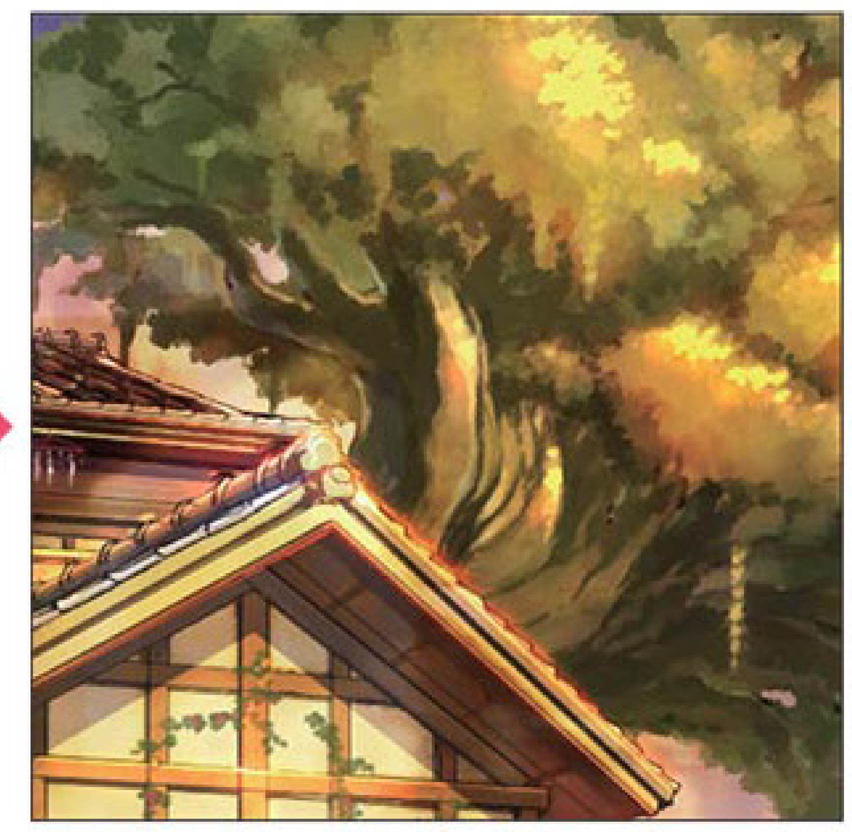
❷寒色
R＝37
G＝118
B＝241

❷暖色
R＝202
G＝82
B＝36

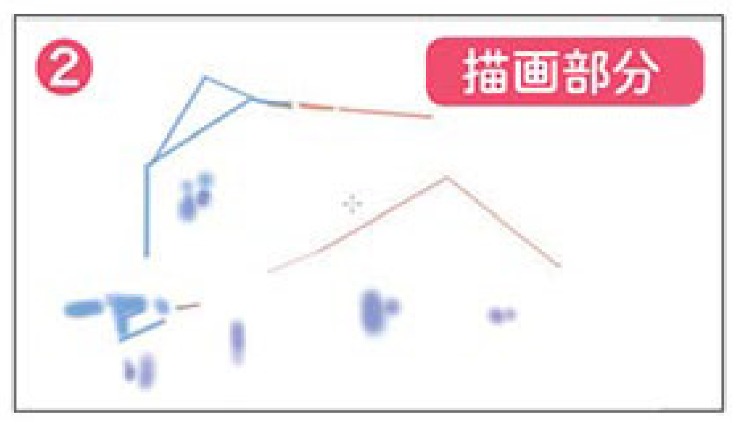
❸光
R＝255
G＝255
B＝211

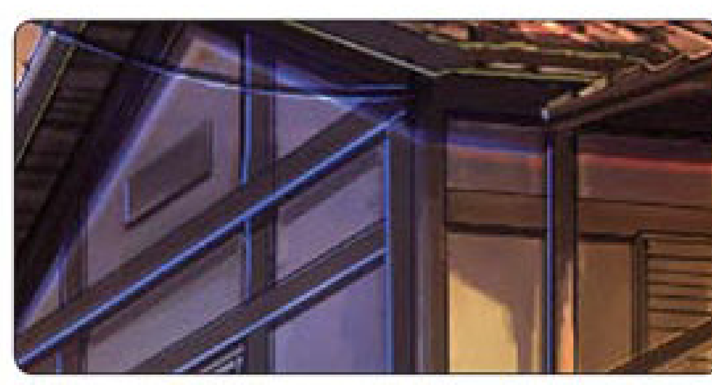
ツール：❶❷❸［エッジ筆］／❶［やわらか］





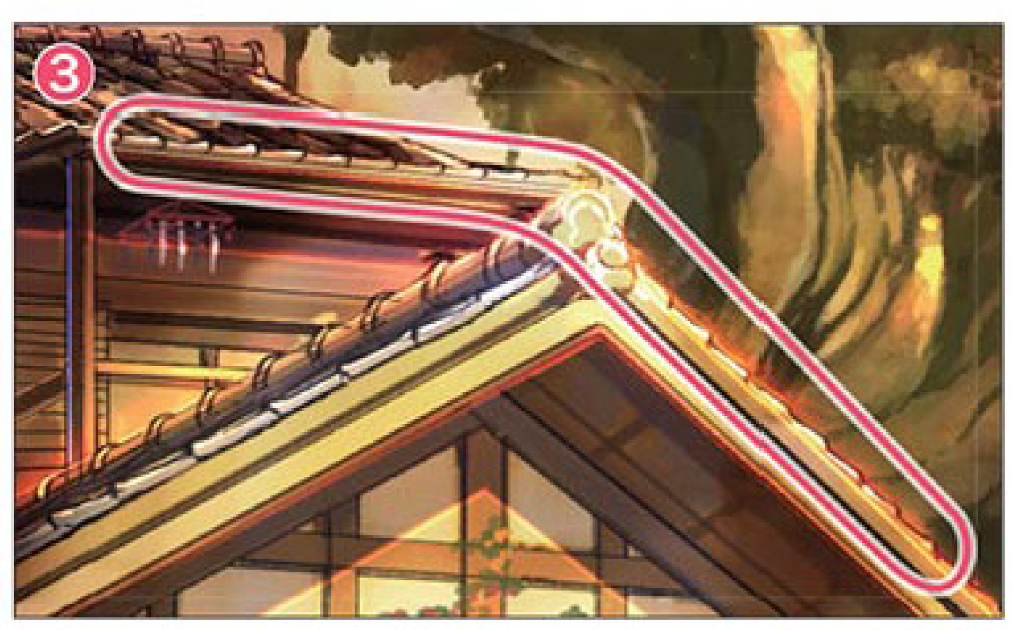
レイヤー名：ハイライト／［覆い焼き（発光）］







レイヤー名：ハイライト２／［覆い焼き（発光）］／不透明度57％



レイヤー名：仕上／［加算（発光）］

10 色味を調整する

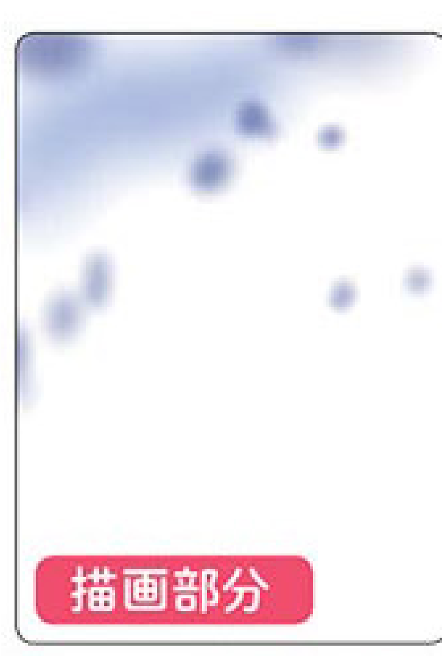
❶右側の空は［ソフトライト］モードのレイヤーに［やわらか］でオレンジを加え明るくします。

❷左上と左下は［ソフトライト］モードのレイヤーに寒色を入れて青みを加えます。





レイヤー名：
フレア／
［ソフトライト］／
不透明度80％



レイヤー名：
反射フレア／
［ソフトライト］／
不透明度70％



レイヤー名：
反射フレア２／
［ソフトライト］／
不透明度63％

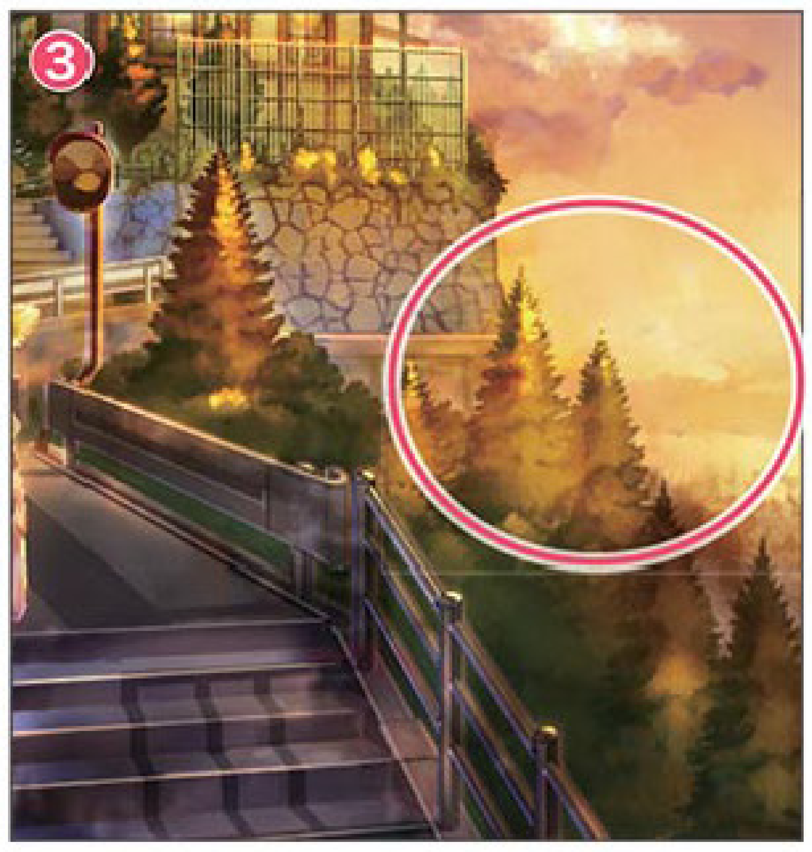


❸空の下のほうを、[ソフトライト]モードのレイヤーに[やわらか]でレモンイエローを塗り、少し明るくします。

❹空のグラデーションを調整します。[乗算]モードのレイヤーに[やわらか]でオレンジを加えます。

❺[レイヤー]メニュー→[新規色調補正レイヤー]→[明るさ・コントラスト]でコントラストを調整します。





レイヤー名：空のフレア／[ソフトライト]



レイヤー名：空のフレア２／[乗算]／不透明度59％

❶オレンジ
R =255
G =139
B =64

❷青み
R =140
G =148
B =200

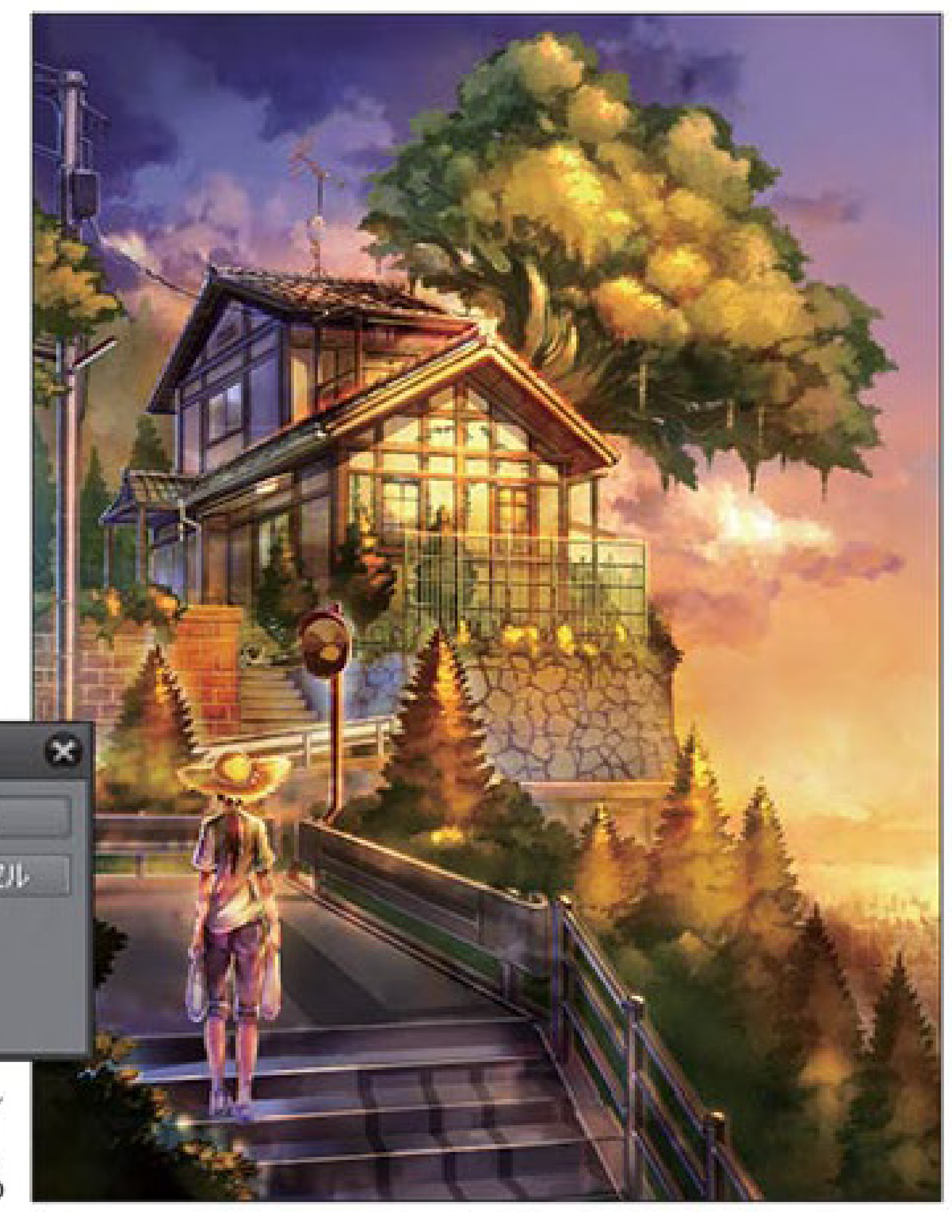
❸レモンイエロー
R =218
G =221
B =108

❹オレンジ
R =220
G =142
B =128

ツール：❶❷❸❹[やわらか]



レイヤー名：明るさ・コントラスト１／不透明度76％

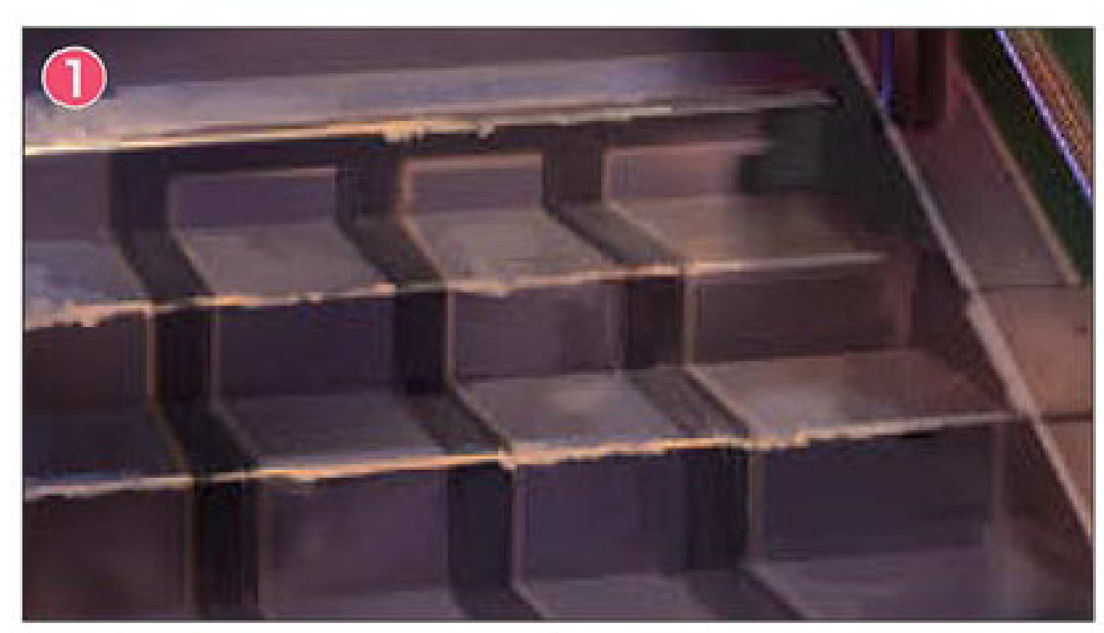


11 手すり・ガードレール・カーブミラーを描き込む

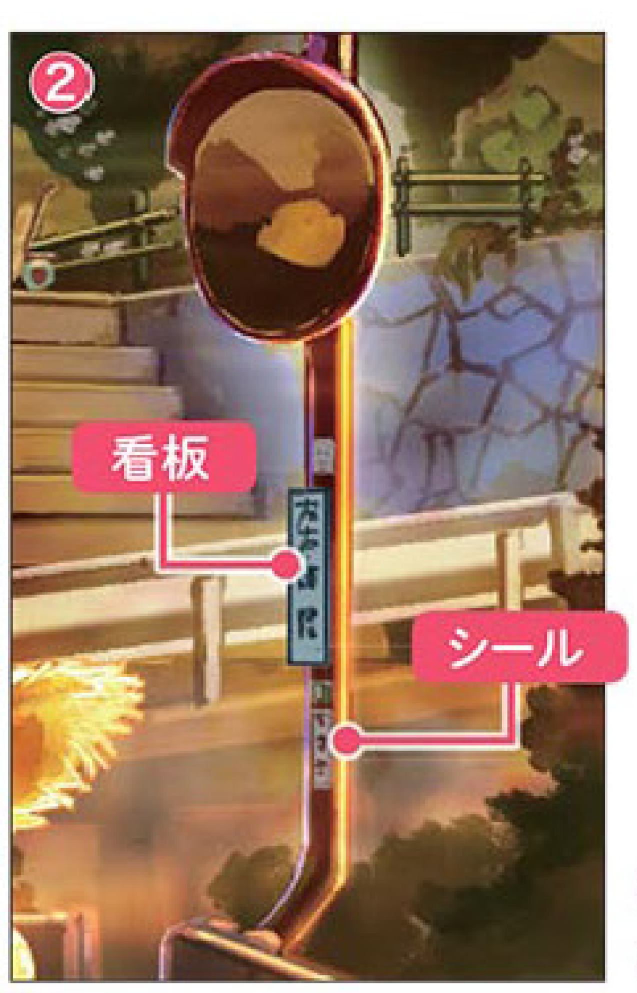
❶[スクリーン]モードのレイヤーを作り、手すりやガードレールの影が引き立つよう、[タッチ筆]で影のフチを明るい色で描画します。

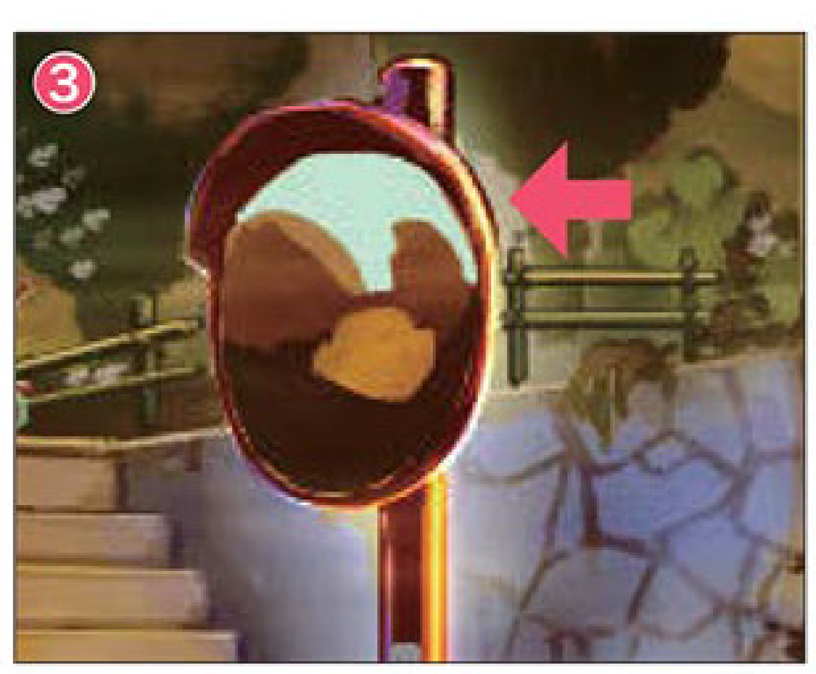
❷新規レイヤーにカーブミラーに貼られたシールや看板を[タッチ筆]で描きます。

❸カーブミラーのミラー部分を[ミリペン]で描き込みます。



レイヤー名：石段 質感／[スクリーン]／不透明度46％





レイヤー名：ミラー描き込み

レイヤー名：かんばん
レイヤー名：シール／不透明度59％

❶影のフチ
R =234
G =128
B =51

❷看板１
R =145
G =168
B =175

❷看板２
R =19
G =41
B =54

❷シール１
R =204
G =237
B =246

❷シール２
R =103
G =59
B =75

❸ミラー
R =203
G =245
B =221

ツール：❶❷[タッチ筆]／❸[ミリペン]

仕上げテクニック

最後にフィルター処理や色調補正をして仕上げます。



レイヤー構成



01 画像処理をする

❶[シャープ]フィルターで画像をくっきりさせます。[レイヤー]メニュー→[表示レイヤーのコピーを結合]で画像を統合したレイヤーを作成し、[フィルター]メニュー→[シャープ]→[シャープ]を選択します。

❷結合したレイヤーの下のほうを[選択範囲]ツール→[選択ペン]で選択し、[コピー](Ctrl+C)後[貼り付け](Ctrl+V)します。このレイヤーを「ぼかし」と名付けます。

❸「ぼかし」レイヤーを[フィルター]メニュー→[ぼかし]→[ガウスぼかし]でぼかします。[ぼかす範囲]は4くらいにします。ぼかしたくない部分は[やわらか]で透明色を使って消します。これで手前の風景がぼけて、奥の家などがより際立ちます。

ツール：❷[選択ペン]／❸[やわらか]



レイヤー名：シャープ



レイヤー名：ぼかし



レイヤー名：ぼかし

02 色調補正をする

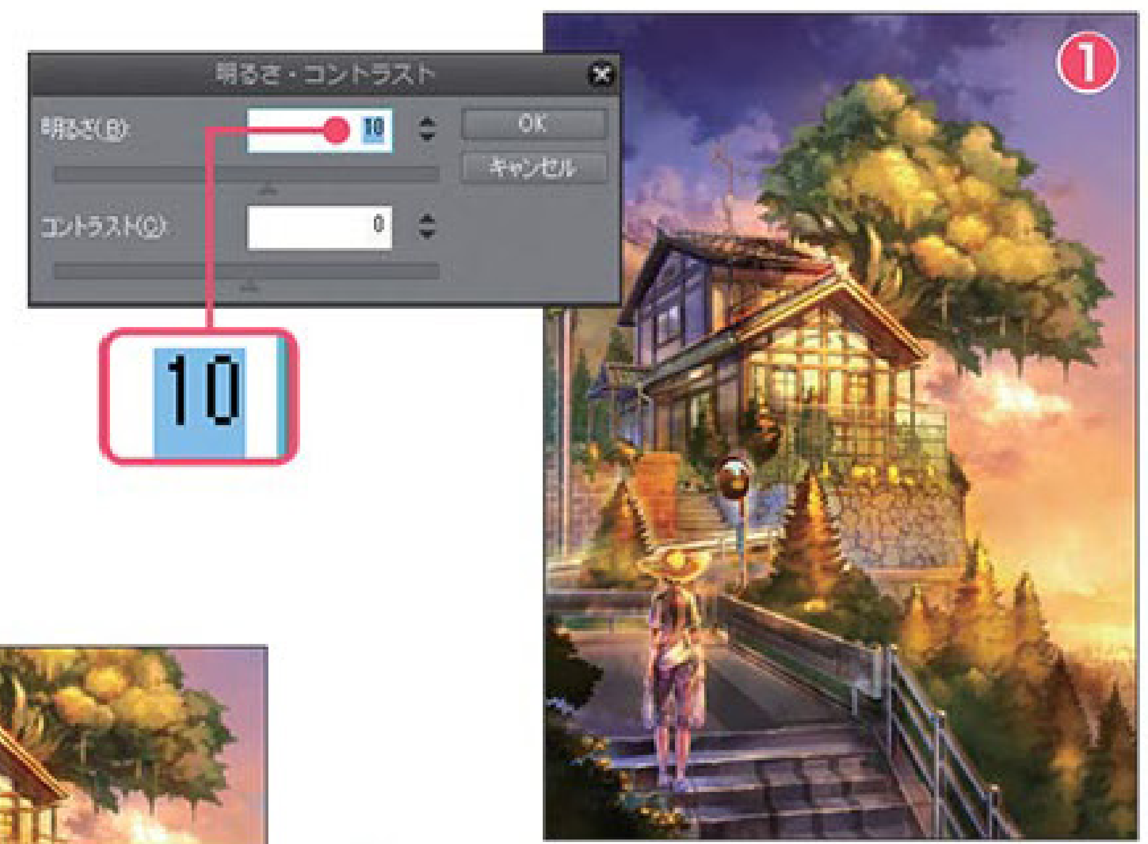
❶色調補正レイヤー［明るさ・コントラスト］で［明るさ］を上げます。ここでは10にしました。

❷もう一つ［明るさ・コントラスト］のレイヤーを作り、レイヤーマスクで一部をマスクして下の部分だけ明るさを抑えるように暗くします。

❸色調補正レイヤー［トーンカーブ］を作成、全体のコントラストを上げます。

❹色調補正レイヤー［カラーバランス］を作り、レイヤーマスクで部分的にマスクして、家や空のあたりの色を［イエロー］と［マゼンタ］寄りに調整します。

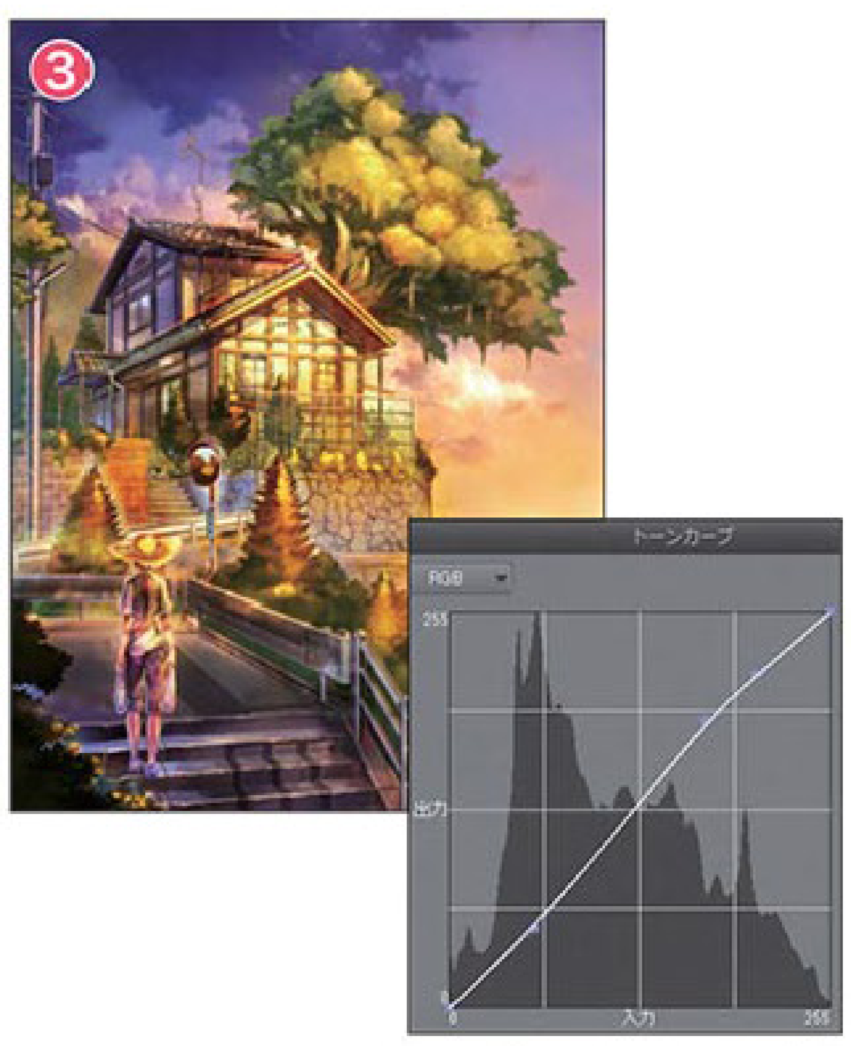
❺色調補正レイヤー［色相・彩度・明度］を作り、全体の彩度を上げます。



レイヤー名：明るさ・コントラスト2



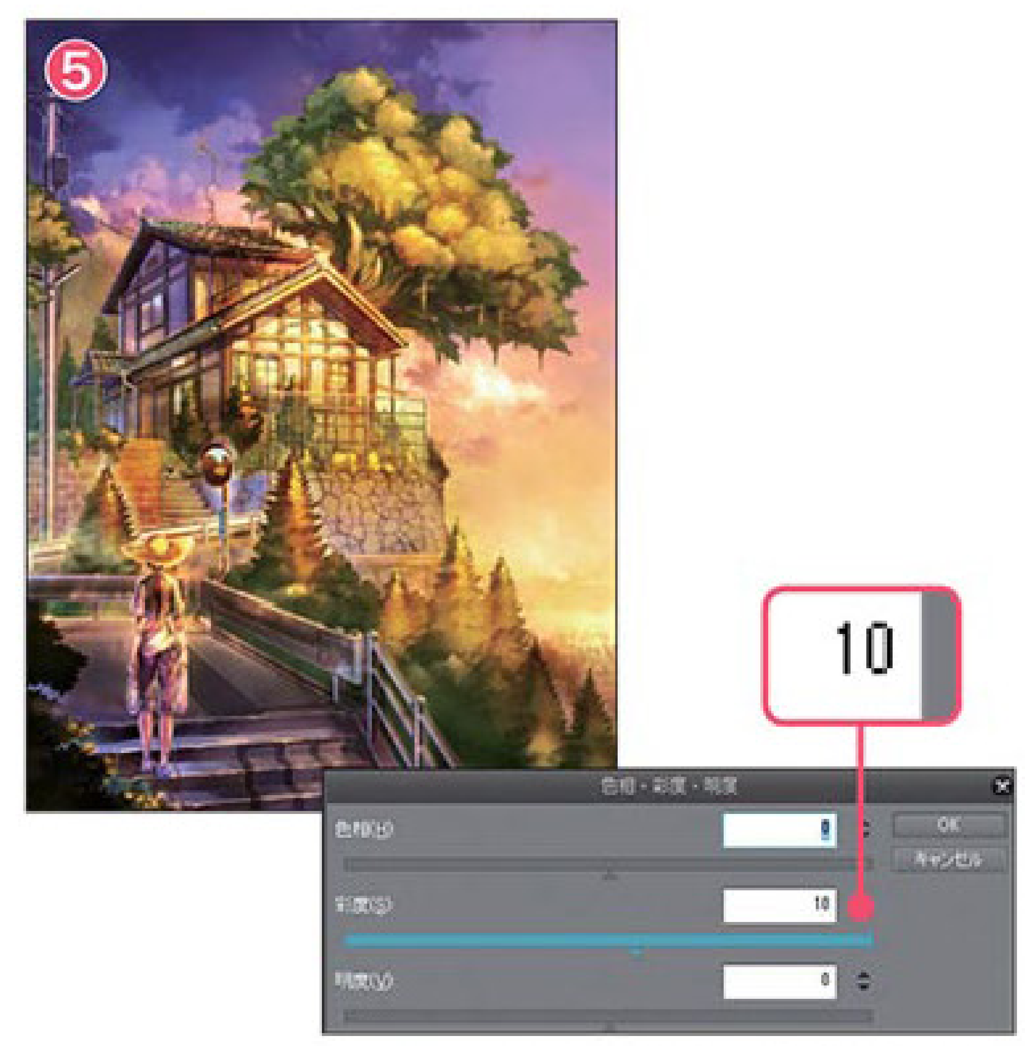
レイヤー名：明るさ・コントラスト3／不透明度65％



レイヤー名：トーンカーブ2



レイヤー名：カラーバランス2／不透明度70％



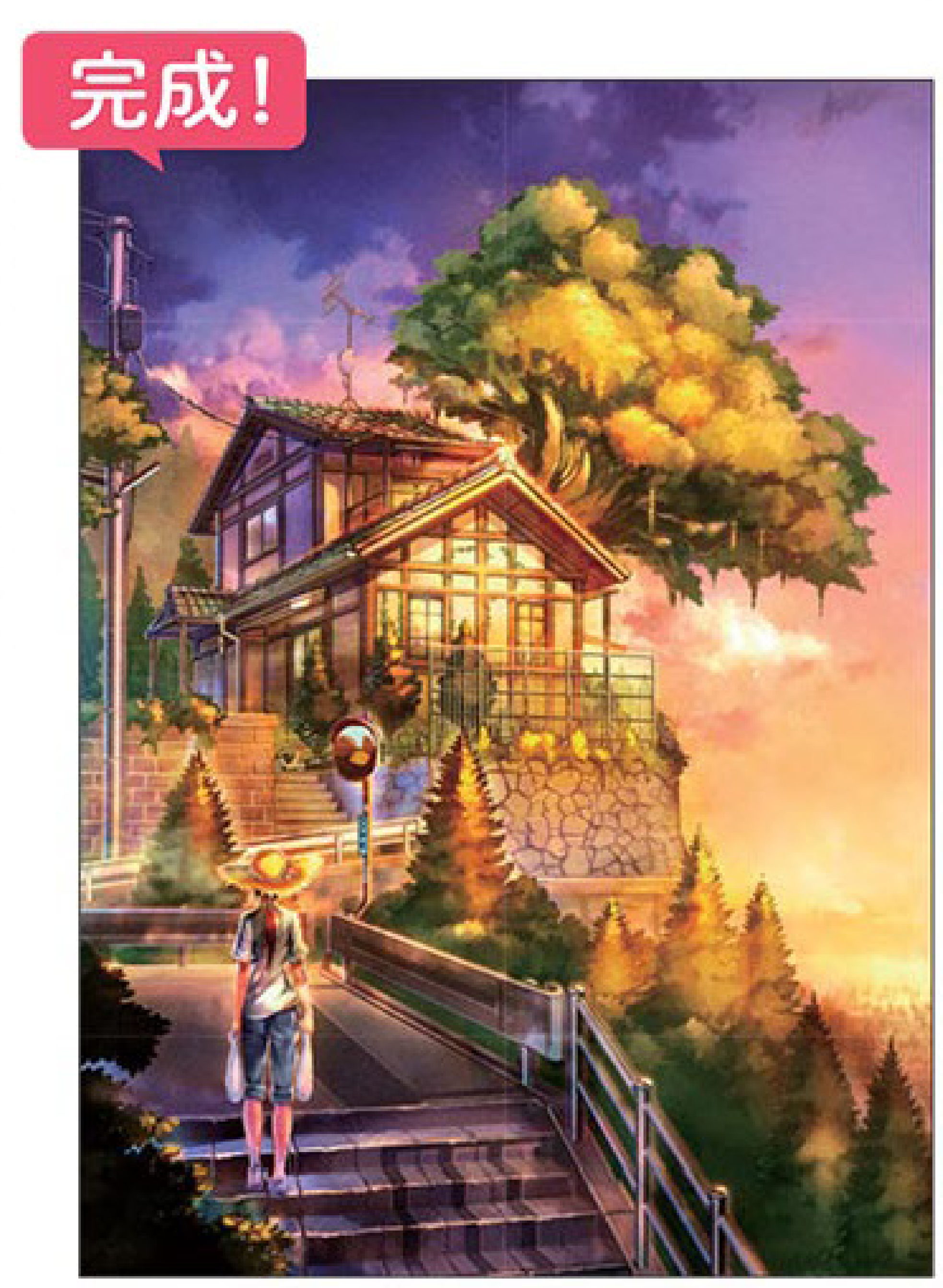
レイヤー名：色彩補正／不透明度94％

03 仕上げにパーリンノイズで質感を加える

イラストを見直し、気になるところの修正などが済んだら質感を加えます。
新規レイヤーを作成し［フィルター］メニュー→［描画］→［パーリンノイズ］を選択、［スケール］を小さく（ここでは4.07）設定します。
合成モードを［ソフトライト］にして重ねることで、ざらざらとした質感が加わります。



レイヤー名：ノイズ／［ソフトライト］／不透明度30％



07 空想の蒸気機関車を描く

スチームパンク世界の蒸気機関車のイラストです。駅のホームに差す光の効果やテクスチャによる質感表現で、イラストにリアリティを加えます。



Profile



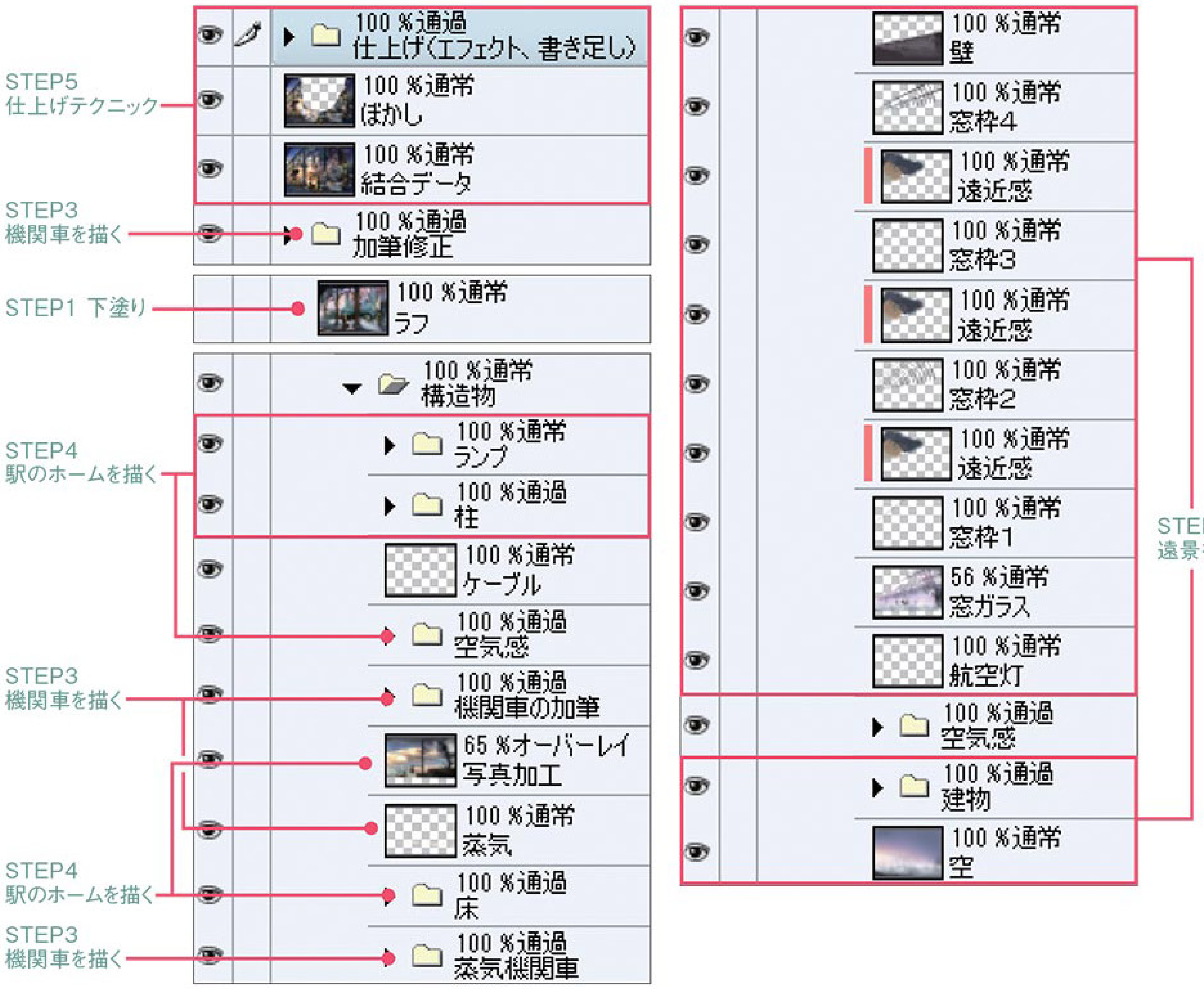
ゼンジ

絵のテーマは「出発」です。機関車を描けるのが嬉しくて、気が付いたら煙突を４本も描いていました……。この機関車はきっと、住人たちに「パンフルート」というあだ名で呼ばれていることでしょう。

HP	http://inzcolor.wix.com/mysite
Pixiv	https://www.pixiv.net/member.php?id=678535 最近は漫画も描いています。 https://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=76254269
Twitter	@saladstead
作業環境	**OS**：Windows 10 **タブレット**：Wacom Cintiq 16 FHD

主要レイヤー構成

作業ごとにレイヤーを作成しているため、工数の数だけレイヤーがあります。
作業中にそれまでのレイヤーをすべて結合しています（「STEP5 仕上げテクニック」01と03）が、結合前のレイヤーもバックアップ用に残しています。

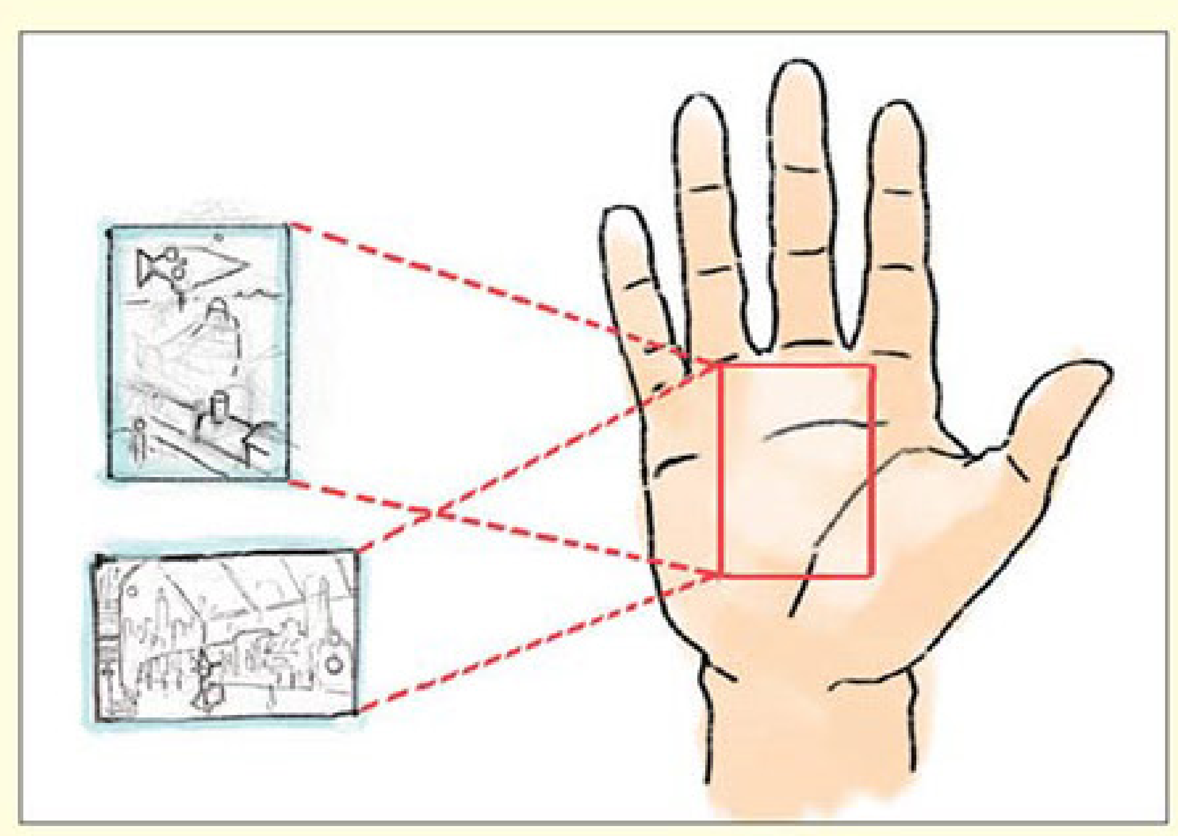


POINT!

イメージスケッチは手のひらサイズで

今回はPCでの作業の前に、構図のイメージをつかむために手書きで大まかなイメージスケッチを描きました。このイメージスケッチは、手のひらに収まるサイズで描きます。小さいサイズであれば、外出先でも手軽に描くことができるためです。また、このサイズでも見栄えのよい構図ができていれば、拡大したときもよい構図のイラストになります。





設定

ブラシ・キャンバス設定

塗りは❶〜❸のカスタムブラシのほか、初期ツールの［油彩平筆］や［透明水彩］、［ミリペン］などを使用します。

❶やわらか



［エアブラシ］ツール→［柔らか］をカスタマイズしたブラシです。ぼけた塗りに使います。

❷タッチ筆



タッチを入れるためのカスタムブラシです。建物の汚れや金属のかすれなど、質感を出すのに使用しました。

❸エッジ筆



タッチを入れるときに使います。［色延び］の設定を上げているため、下地の色と混ぜながら塗りやすくなっています。

❹油彩平筆



［筆］ツール→［厚塗り］→［油彩平筆］は厚塗りしやすいブラシです。濃淡を出さずに塗るときに使います。

❺ミリペン



［ペン］ツール→［マーカー］→［ミリペン］は濃淡のない塗りするときに使用します。

❻にじみ縁水彩



蒸気の煙などの質感を出すときに［筆］ツール→［水彩］→［にじみ縁水彩］のもこもこしたストロークを活用します。

❼Gペン



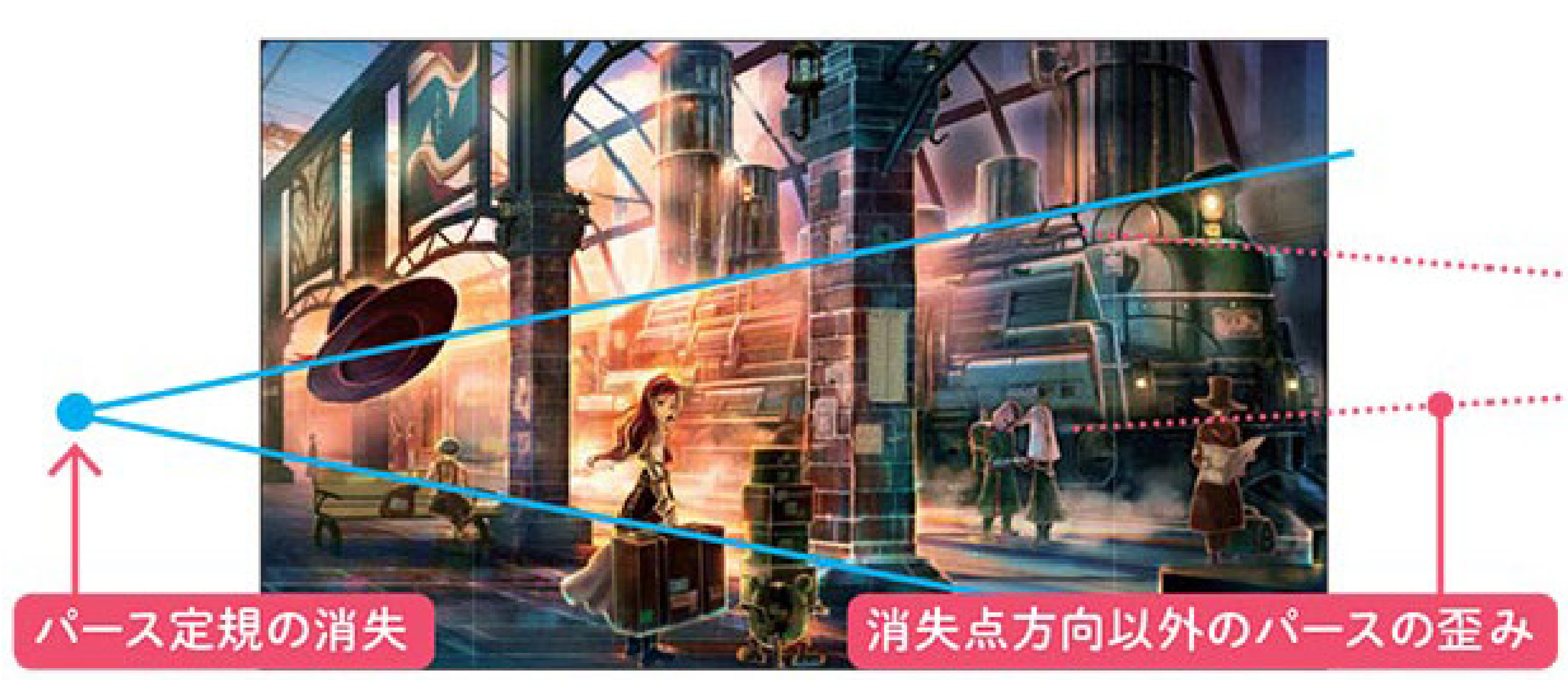
［ペン］ツール→［Gペン］は、ハイライトを濃く描画する場合などに使います。

> ▶ キャンバスサイズ：幅210mm×高さ297mm
> ▶ 解像度：350dpi

カスタムブラシデータはダウンロード可能です。**（P.7参照）**

パース定規と下描き

今回のイラストでは、補助的にパース定規を使っています。透視図法の種類は1点透視で作成しました。厳密にいえば設定した消失点以外にもパースのゆがみは起きているのですが、そこは自分の感覚を頼りに描いています。パース定規を設定せずに目分量で描いたほうが自然に見える場合もあります。



下塗りする

まずは、スキャンしたイメージスケッチを元に［エッジ筆］と［やわらか］を使ってカラーラフを描きます。これが下塗りになります。



レイヤー構成



下塗りは、分割して各パーツのレイヤーの元になります（→P.189 07）。分割前の「ラフ」レイヤーは、完成時には非表示になっています。

01 イメージスケッチを取り込む

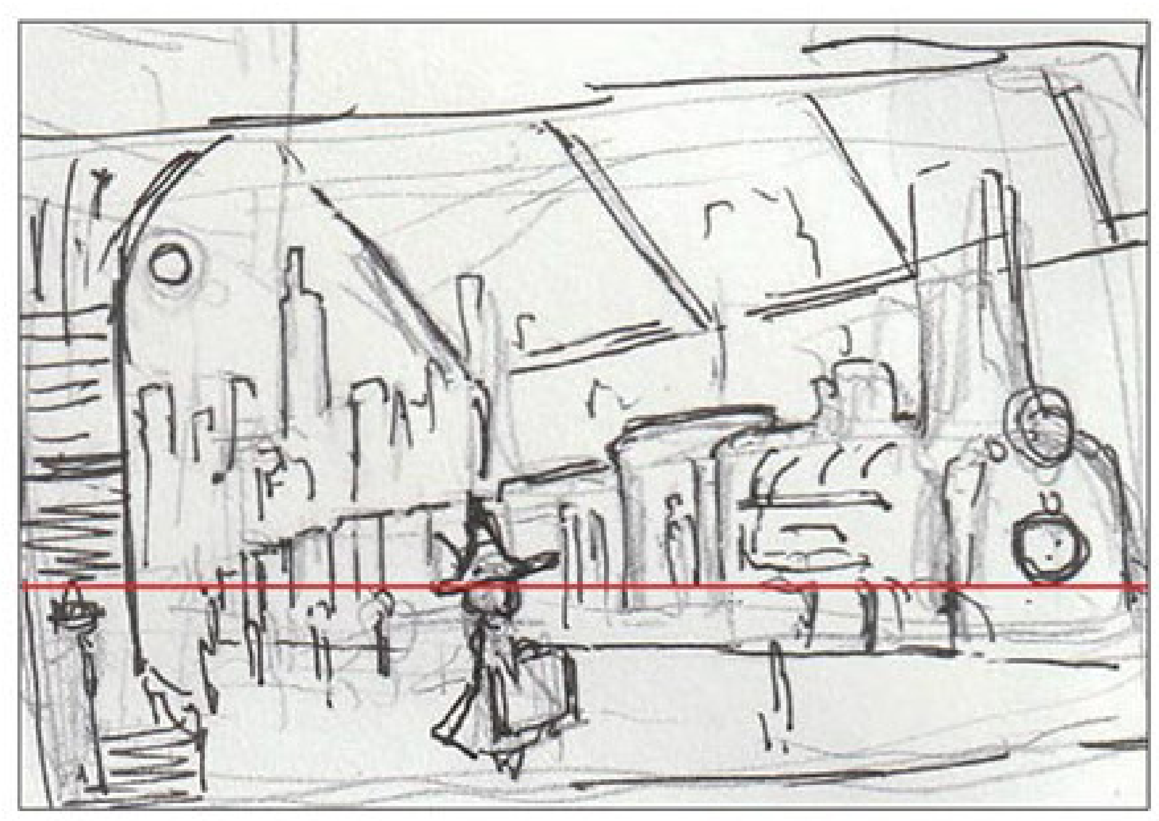
イメージスケッチをスキャンし、上に新規レイヤーを作成、アイレベルを決めて赤い線を引きます。



アイレベルの線
R =242
G =0
B =0

ツール：［Gペン］



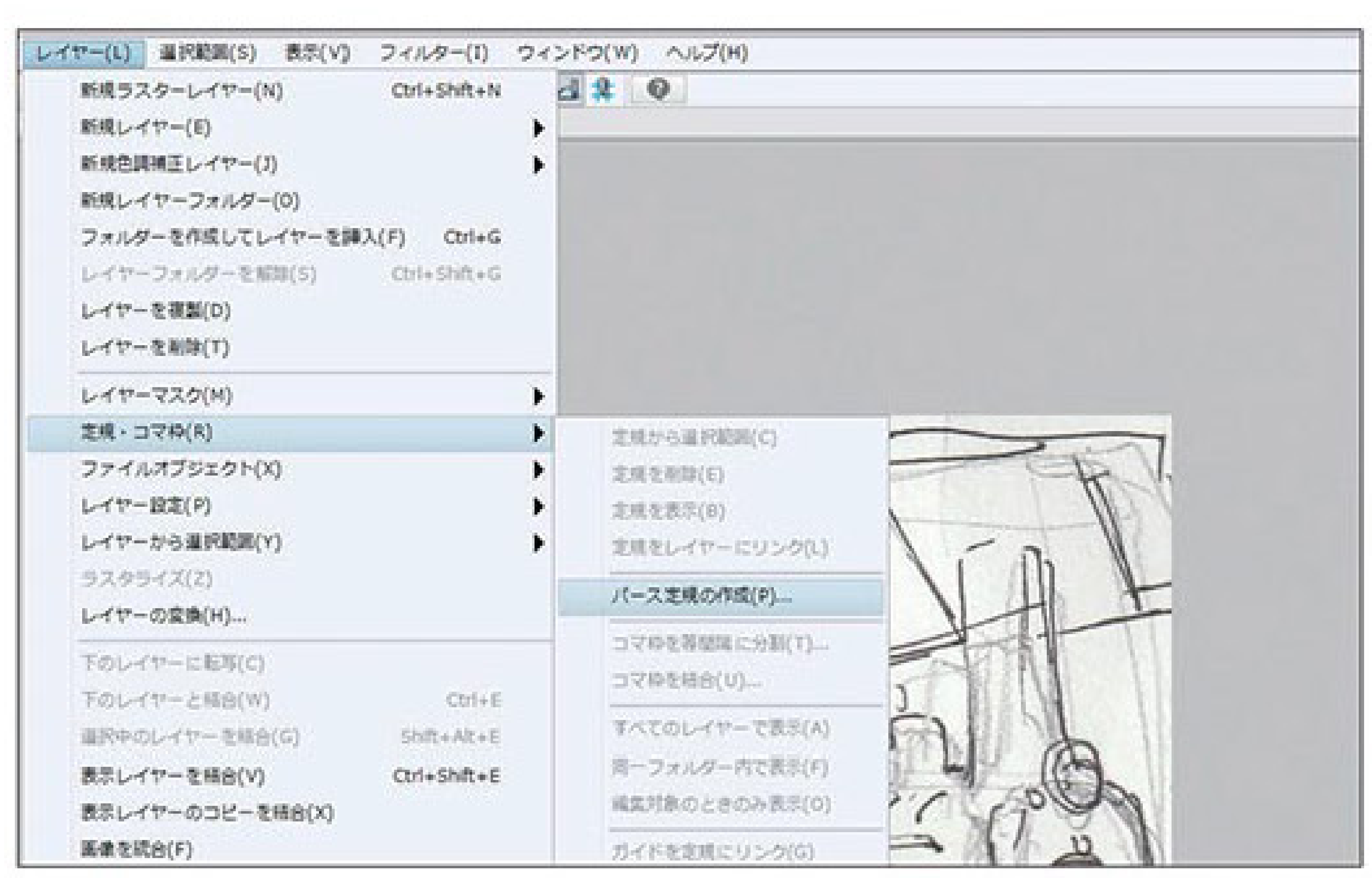


レイヤー名：アイレベル

02 パース定規を作成する

［レイヤー］メニュー→［定期・コマ枠］→［パース定規の作成］でパース定規を作成します。パース定規のタイプは［1点透視］を選択しました。［操作］ツール→［オブジェクト］でパース定規を操作し、赤い線で描いたアイレベルと、パース定規のアイレベルを合わせます。

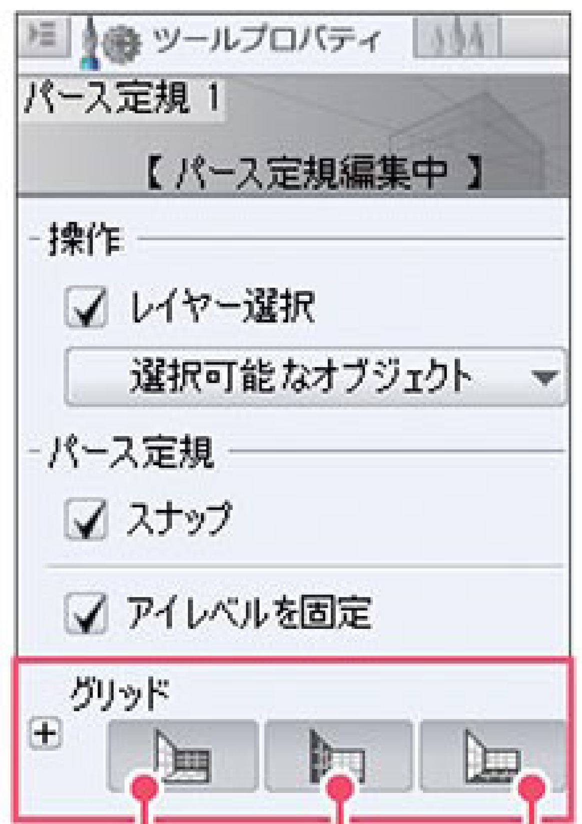
ツール：［オブジェクト］



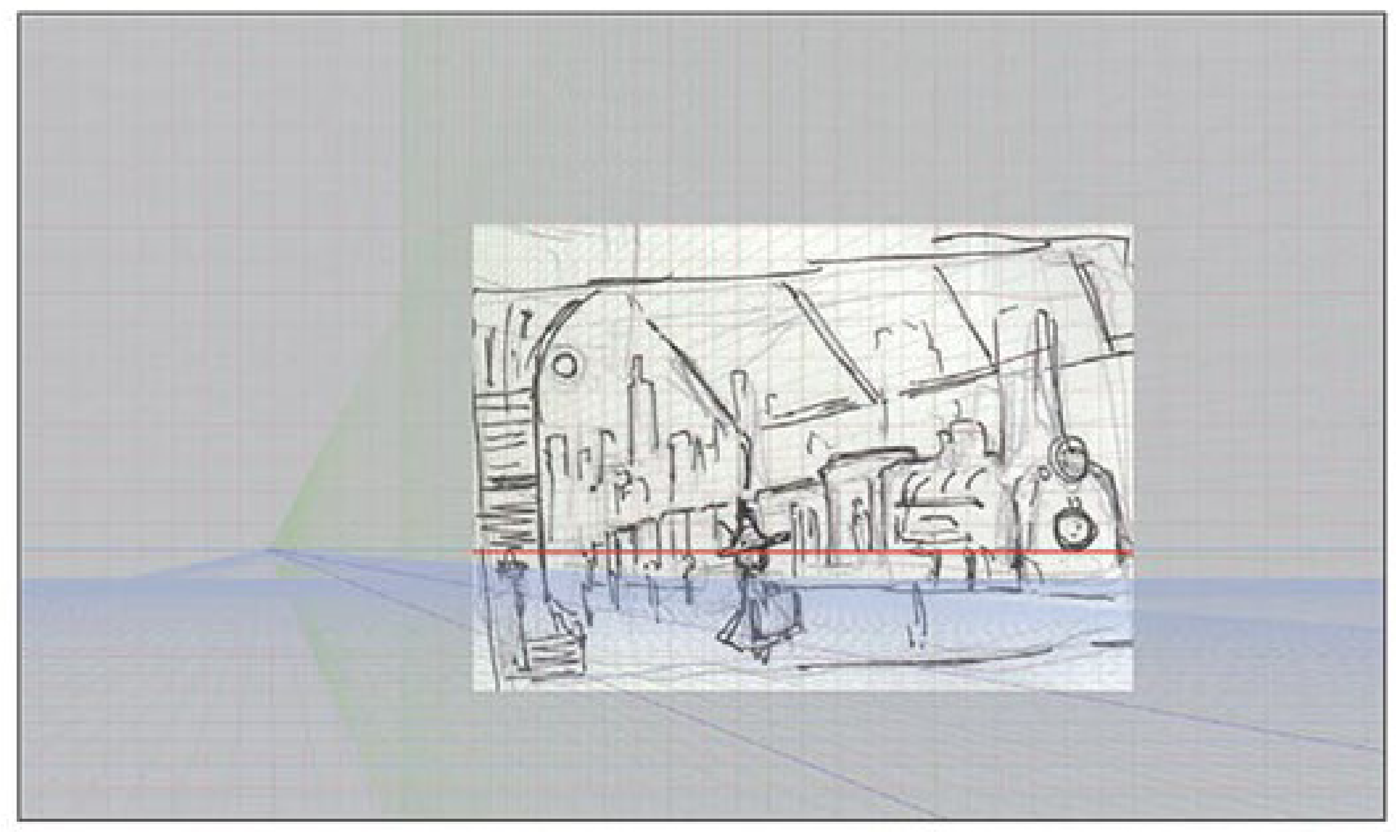
03 グリッドを表示する

［ツールプロパティ］パレットの［グリッド］より［XY平面］［YZ平面］［XZ平面］をオンにしてグリッドを絵に表示させます。このグリッドに合わせてラフを作画していきます。

ツール：［オブジェクト］



［XY平面］［YZ平面］［XZ平面］



レイヤー名：パース定規

04 ラフを描く

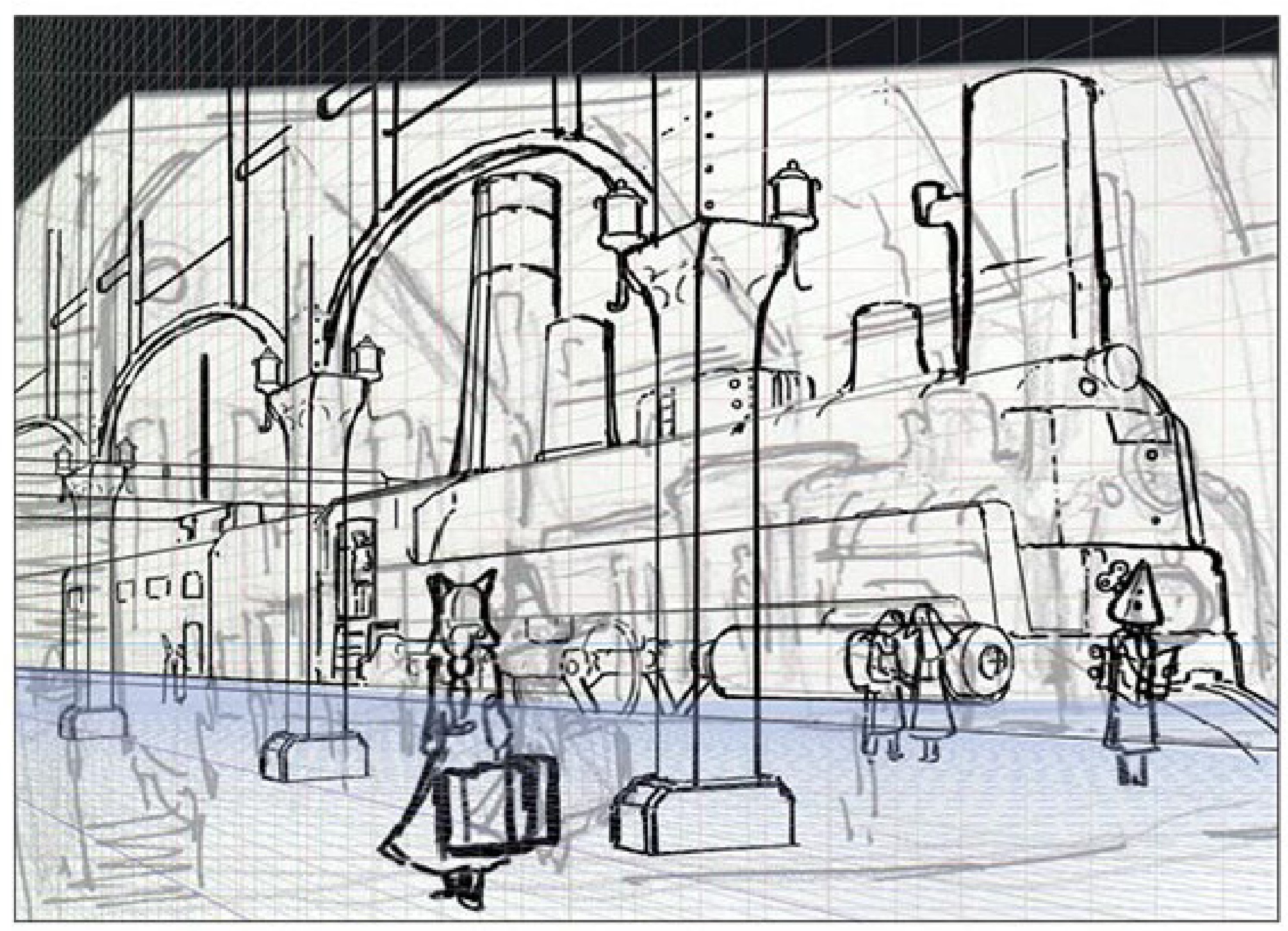
イメージスケッチは不透明度を下げて透かします。この上に新規レイヤー「ラフ」を作成し、［エッジ筆］でラフを描いていきます。イメージスケッチではぼんやりとしていた登場人物たちも、ここでイメージを固めていきます。



ラフの色
R＝0
G＝0
B＝0

ツール：［エッジ筆］





レイヤー名：ラフ

05 下塗りの下地を塗る

新規レイヤーを作成しブラシサイズを大きく（1500pxくらい）した［やわらか］で、下地の色をたっぷりと塗ります。紫などの中間色から塗り始めると、さらに色を重ねたときになじみやすいです。

紫
R＝237
G＝213
B＝254

ツール：［やわらか］



レイヤー名：下地

06 パーツの下塗りをする

新規レイヤーを作成し［やわらか］で各パーツを大まかに塗り分けていきます。この段階では、配色や質感をざっくりとイメージする程度です。光源もうっすらと描いて、下描きは完成です。

機関車
R =71
G =108
B =116

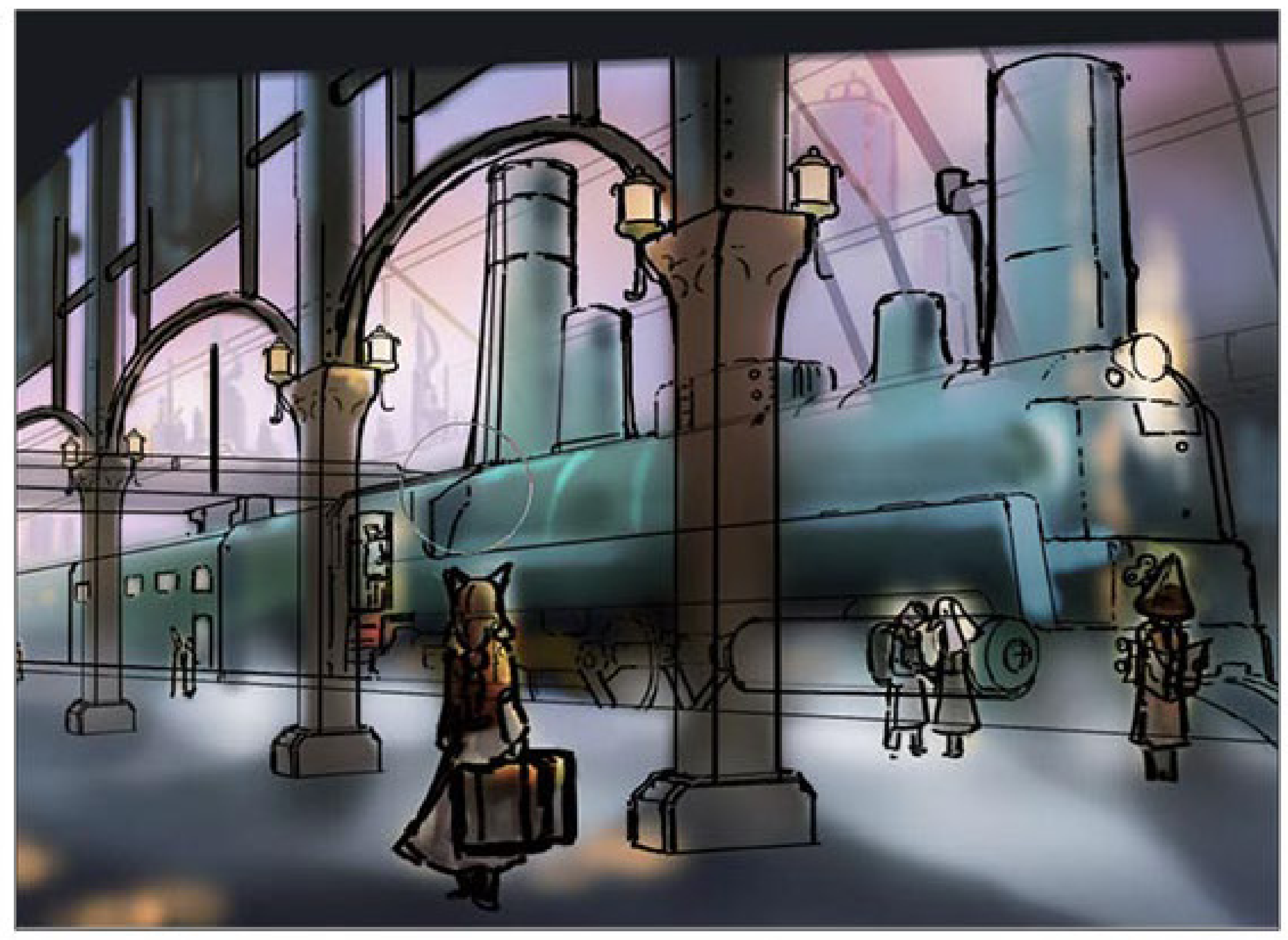
柱
R =81
G =58
B =51

天井の影
R =43
G =48
B =53

影
R =66
G =76
B =86

明かり
R =213
G =155
B =89

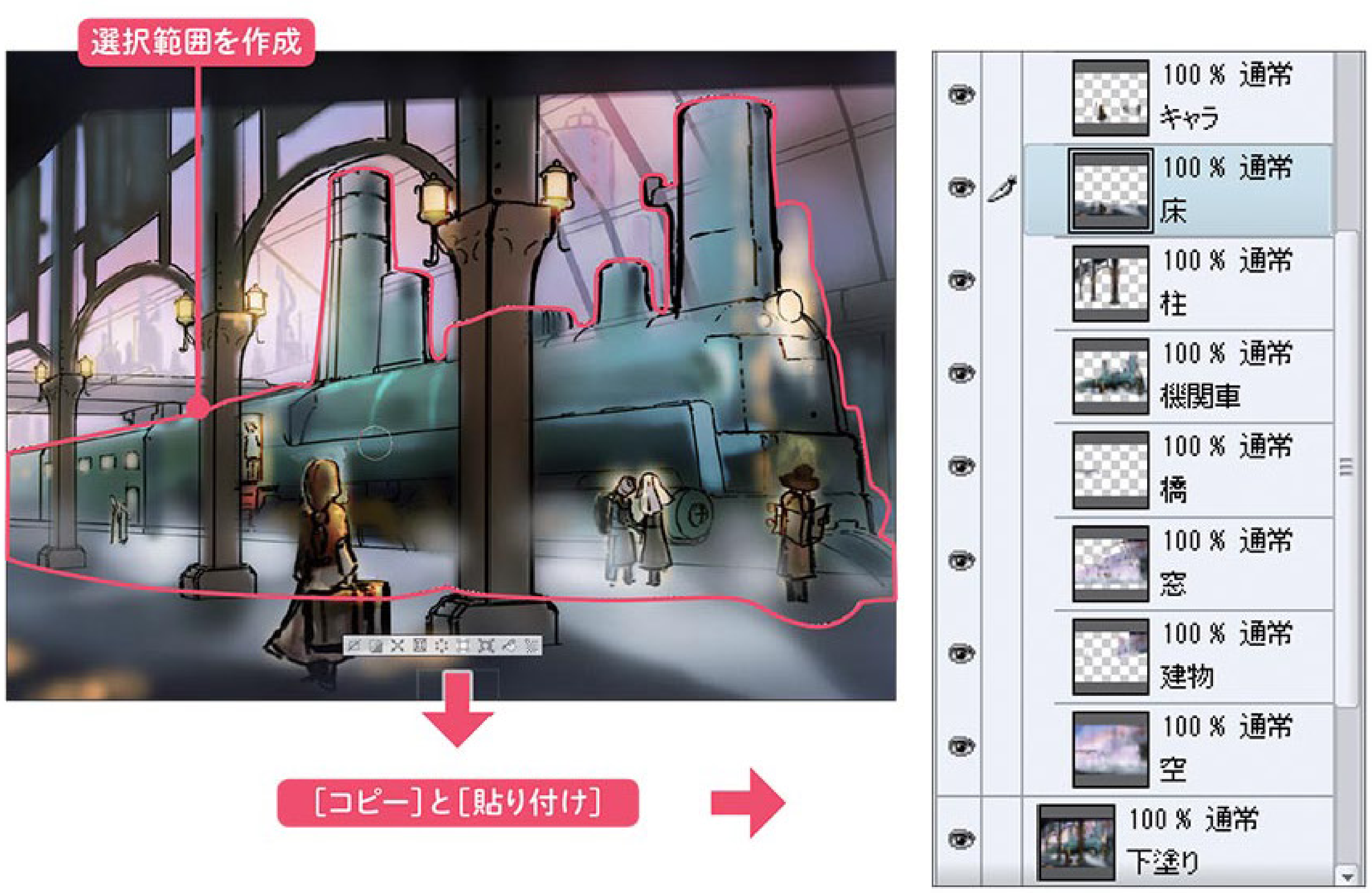
ツール：［やわらか］



レイヤー名：下塗り

07 パーツを分割する

「ラフ」「下地」「下塗り」レイヤーを結合して１枚にし、［選択範囲］ツール→［選択ペン］で選択範囲を作って［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）でパーツごとに分割していきます。
アニメーションの「BOOK分け」※という方法と同じように、レイヤーでパーツの前後を把握するための作業です。



ツール：［選択ペン］

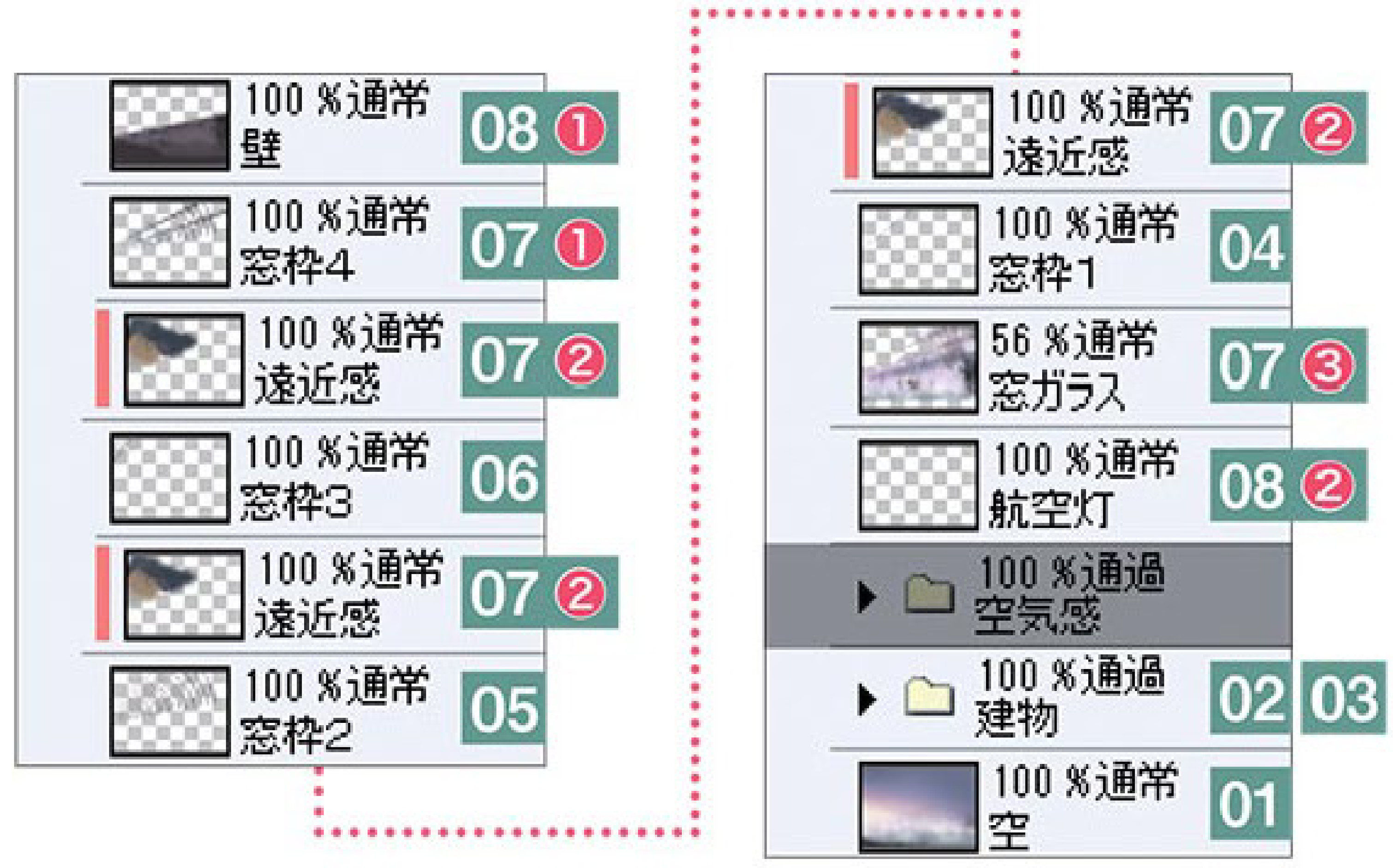
※BOOK分け……アニメーション制作で、手前に配置される樹木や壁、柱などを「BOOK」と呼び、ほかの背景と分けて描かれること。

遠景を描く

遠景を描いていきます。駅はガラスで覆われ、その向こうに街並みが見えています。



レイヤー構成

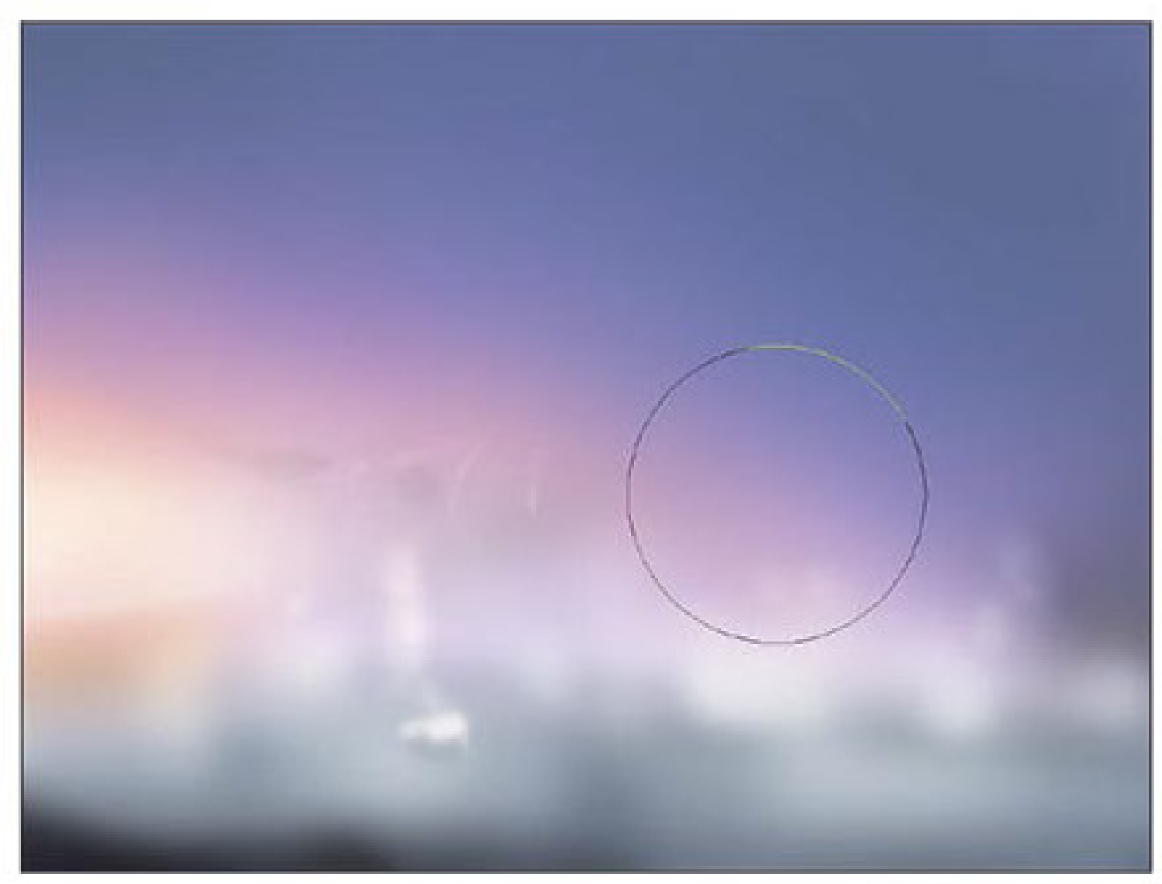


01 空を描く

[やわらか] で空を描いていきます。オレンジ→紫→濃い青の順に塗りグラデーションを作ります。

オレンジ	紫	濃い青
R =235	R =187	R =120
G =202	G =151	G =126
B =183	B =196	B =172

ツール：[やわらか]



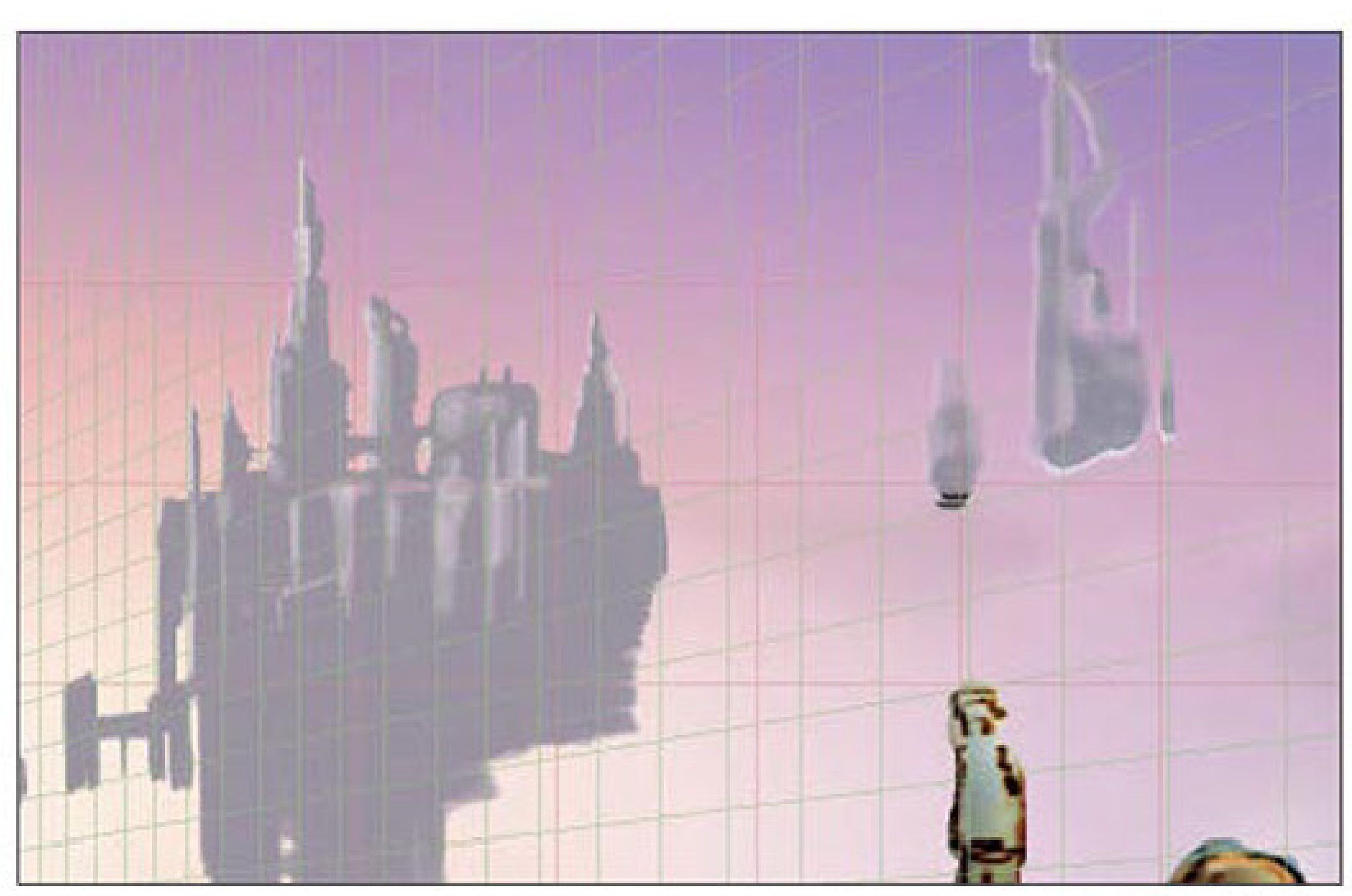
レイヤー名：空

02 遠くの建物を描く 1

[筆] ツール→ [厚塗り] → [油彩平筆] や [エッジ筆] で、遠景の建物から塗っていきます。濃さは100％で、内側のディテールはあまり描き込みませんが建物のシルエットはしっかりと描きます。

建物 1	建物 2
R =161	R =226
G =152	G =212
B =163	B =222

ツール：[油彩平筆] ／ [エッジ筆]



レイヤー名：建物1

03 遠くの建物を描く2

奥から手前までいくつかの建物を同じように描いていきます。下塗りの形にはとらわれず、自由に形を描いたり塔を増やしたりしていきます。光源は奥から来ているので、建物も手前のものの方が暗くなるように描きます。

建物1
R =134
G =135
B =153

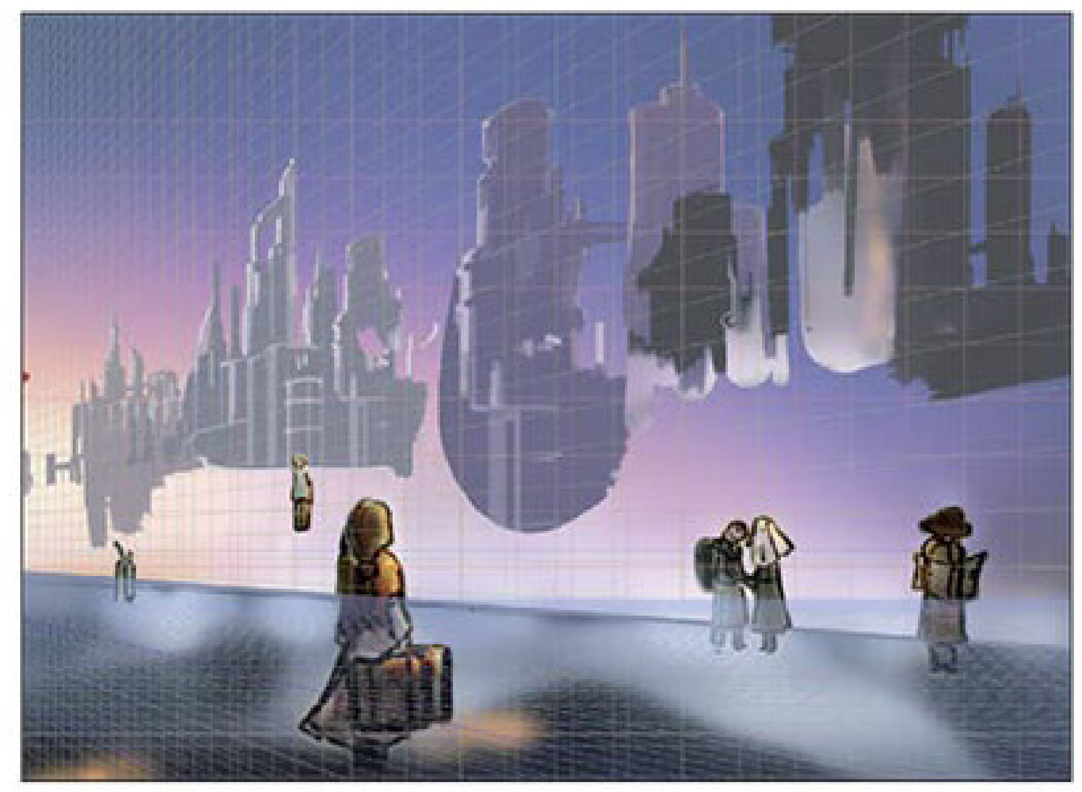
建物2
R =218
G =212
B =227

建物3
R =107
G =103
B =138

建物4
R =201
G =192
B =217

影
R =74
G =75
B =82





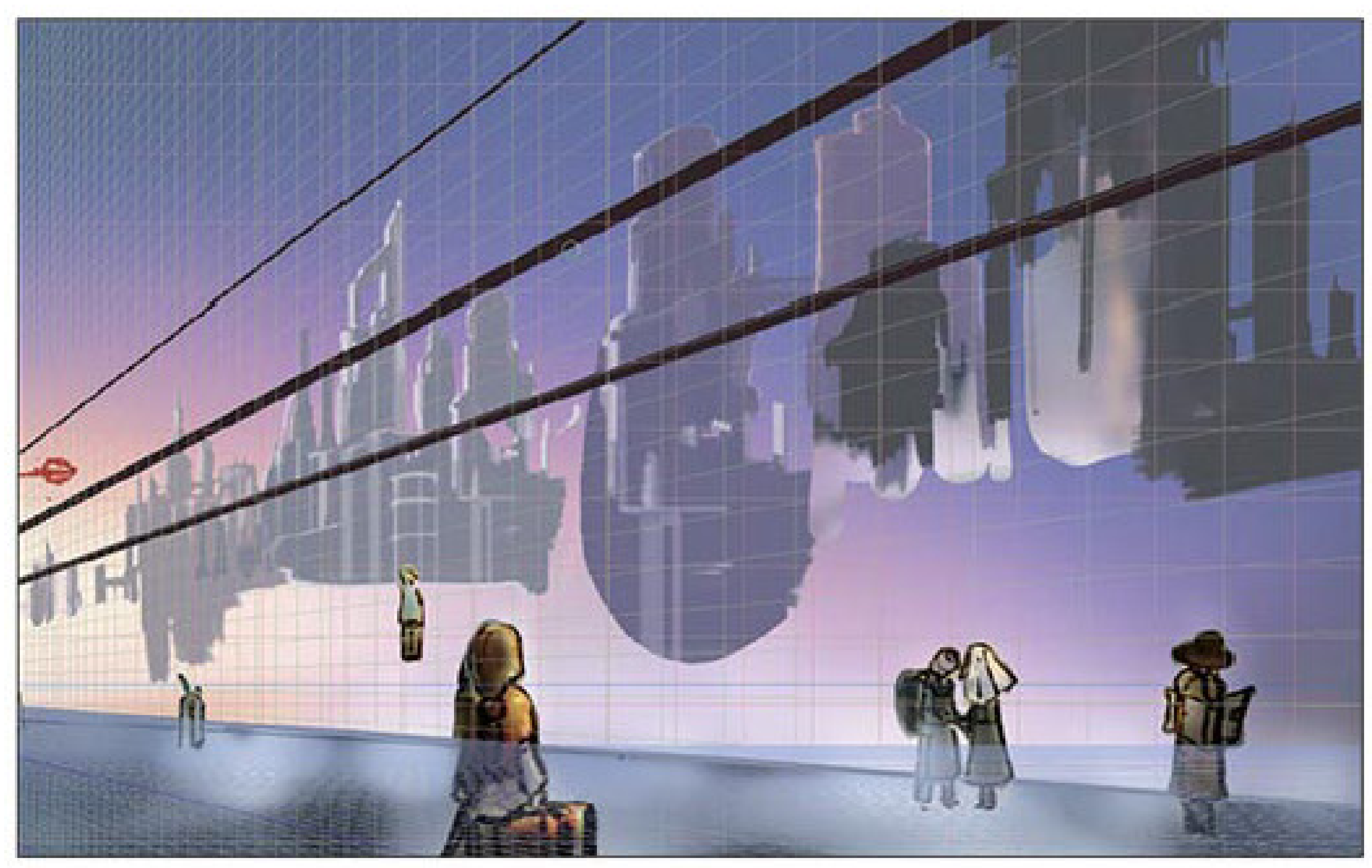
ツール：[油彩平筆] ／ [エッジ筆]

04 窓枠を描く

[ペン] ツール→ [ミリペン] で天窓の枠を描きます。最初はパースに沿って横の枠線から描き始めます。手前から奥に直線で一気に描く感じです。

枠
R =47
G =43
B =38

ツール：[ミリペン]



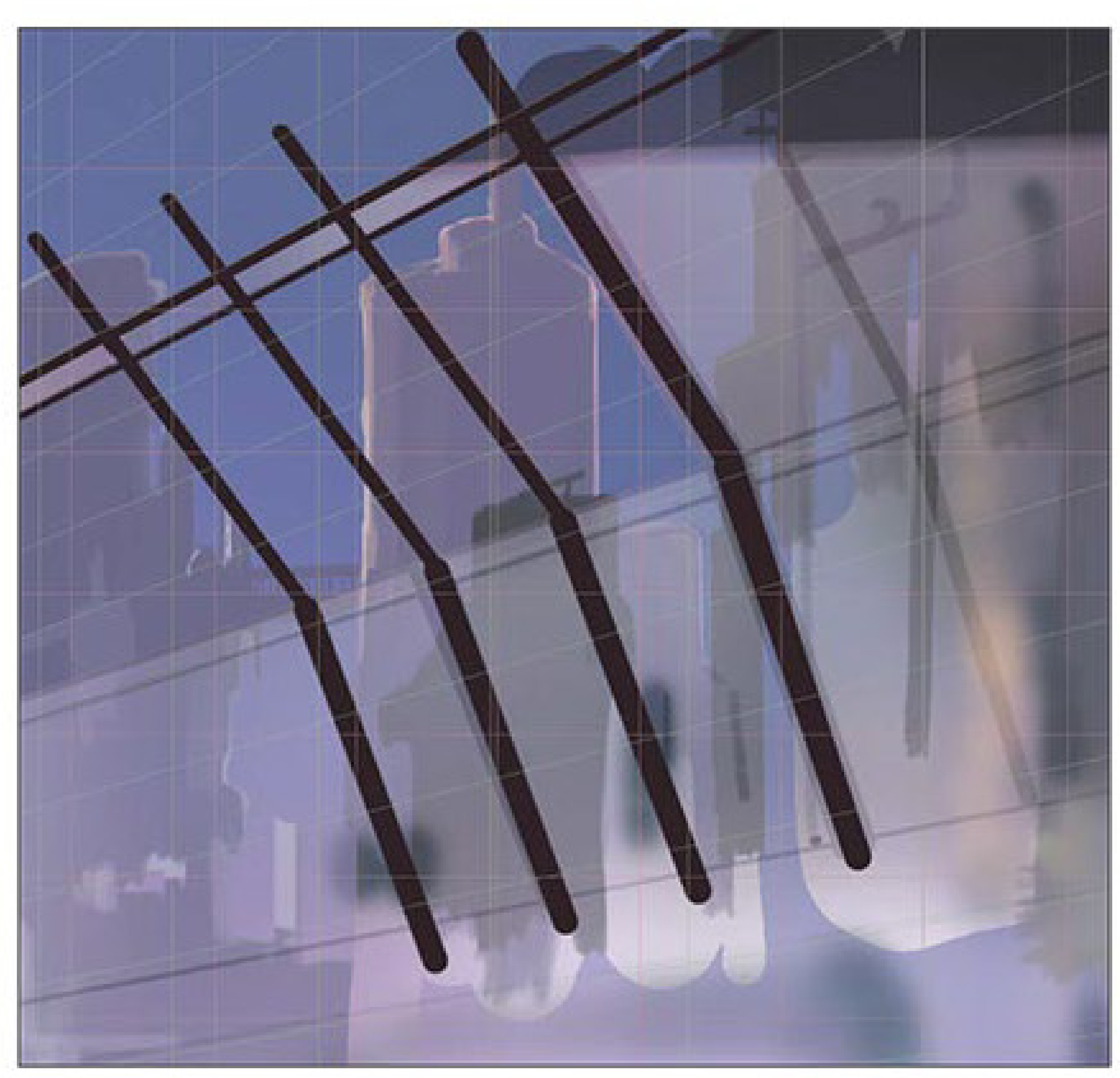
レイヤー名：窓枠1

05 窓枠を複製する

縦の枠線も [ミリペン] で描きます。縦の枠線は数が多くて大変なので、1つ描いたら [コピー] (Ctrl+C) と [貼り付け] (Ctrl+V) で複製し、[編集] メニュー→ [変形] → [自由変形] (Ctrl+Shift＋T) でパースに合わせながら増やしていきます。複製して増えたレイヤーは結合して1枚にまとめます。

枠
R =47
G =43
B =38

ツール：[ミリペン]



レイヤー名：窓枠2

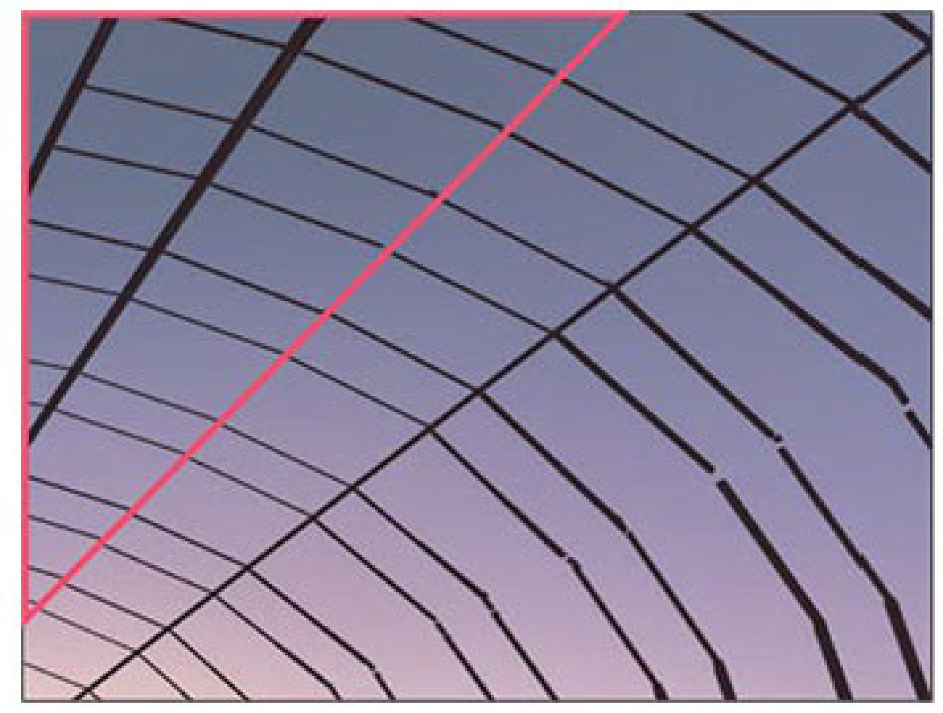
06 天井の窓枠を描く

新規レイヤー「窓枠3」を作成し、グリッドを頼りに天井の窓を［ミリペン］で作画します。同じようなオブジェクトは［コピー］（Ctrl+C）と［貼り付け］（Ctrl+V）、［自由変形］（Ctrl+Shift+T）で複製。ストレスなく人工物の作画ができるのがデジタルツールのよいところですね。

枠
R =47
G =43
B =38



ツール：［ミリペン］



レイヤー名：窓枠３

07 窓枠の照り返しとガラス窓を塗る

❶新規レイヤーを作成し窓枠を加筆します。窓枠に厚みを出すため照り返しを［ミリペン］で描きます。

❷新規レイヤー「遠近感」を作成し［やわらか］で奥を薄くして遠近感を出します。「遠近感」レイヤーは複製して「窓枠１～3」レイヤーそれぞれの上に置いて［下のレイヤーでクリッピング］します。

❸窓ガラス部分はくもった感じがでるように［やわらか］で塗り、内側を［消しゴム］ツール→［軟らかめ］で消して描きます。レイヤーの不透明度を下げて、下の絵が透けるようにします。



レイヤー名：窓枠４



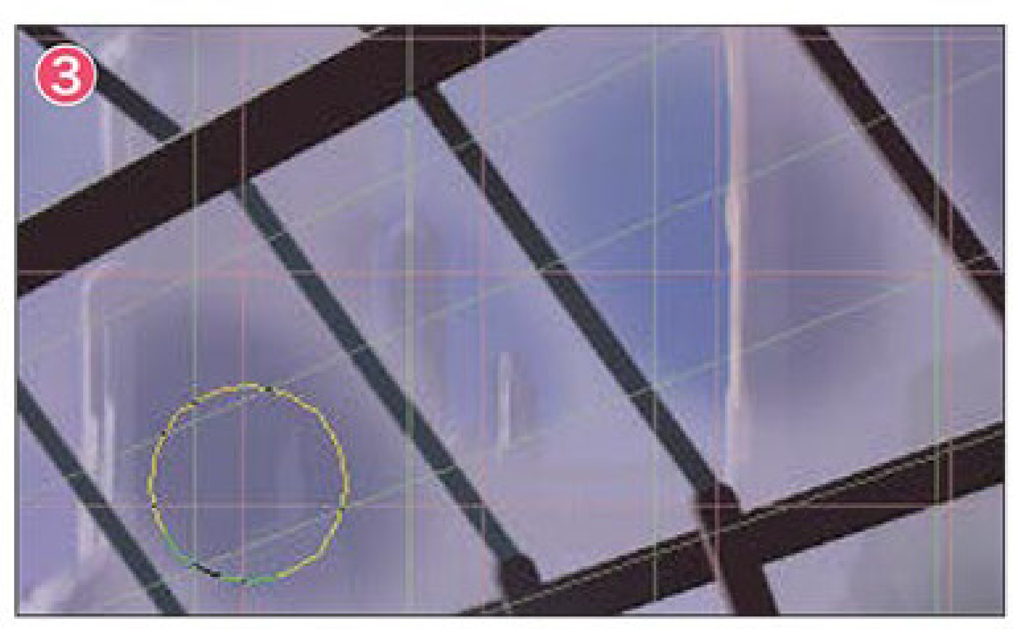
レイヤー名：遠近感

❶照り返し
R =129
G =106
B =114

❷遠近感
R =238
G =226
B =228

❸ガラスのくもり
R =188
G =175
B =186

ツール：❶［ミリペン］／❷［やわらか］／❸［軟らかめ］



レイヤー名：窓ガラス／不透明度 56％

ガラスは四隅に埃っぽいくもりがあり、中央が透けているとそれらしく見えます。

08 奥の壁と航空障害灯を描く

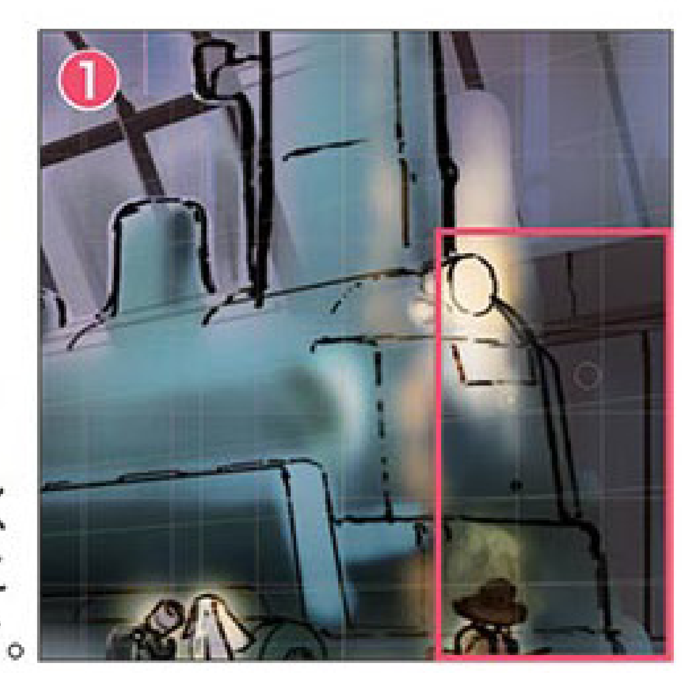
❶新規レイヤーを作成し、奥の壁を［筆］ツール→［透明水彩］や［タッチ筆］で塗ります。

❷航空障害灯を新規レイヤーに［ペン］ツール→［Gペン］で点を打つように描きます。

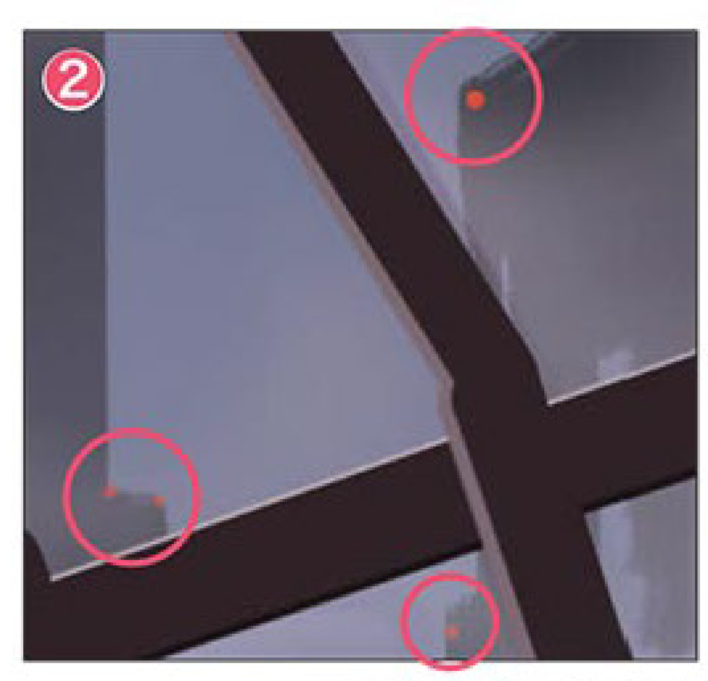
❶奥の壁
R =54
G =50
B =56

❷航空障害灯
R =223
G =75
B =47

機関車で隠れているところは描く必要はないので、見えているところだけ色を変える程度に描きます。



レイヤー名：壁

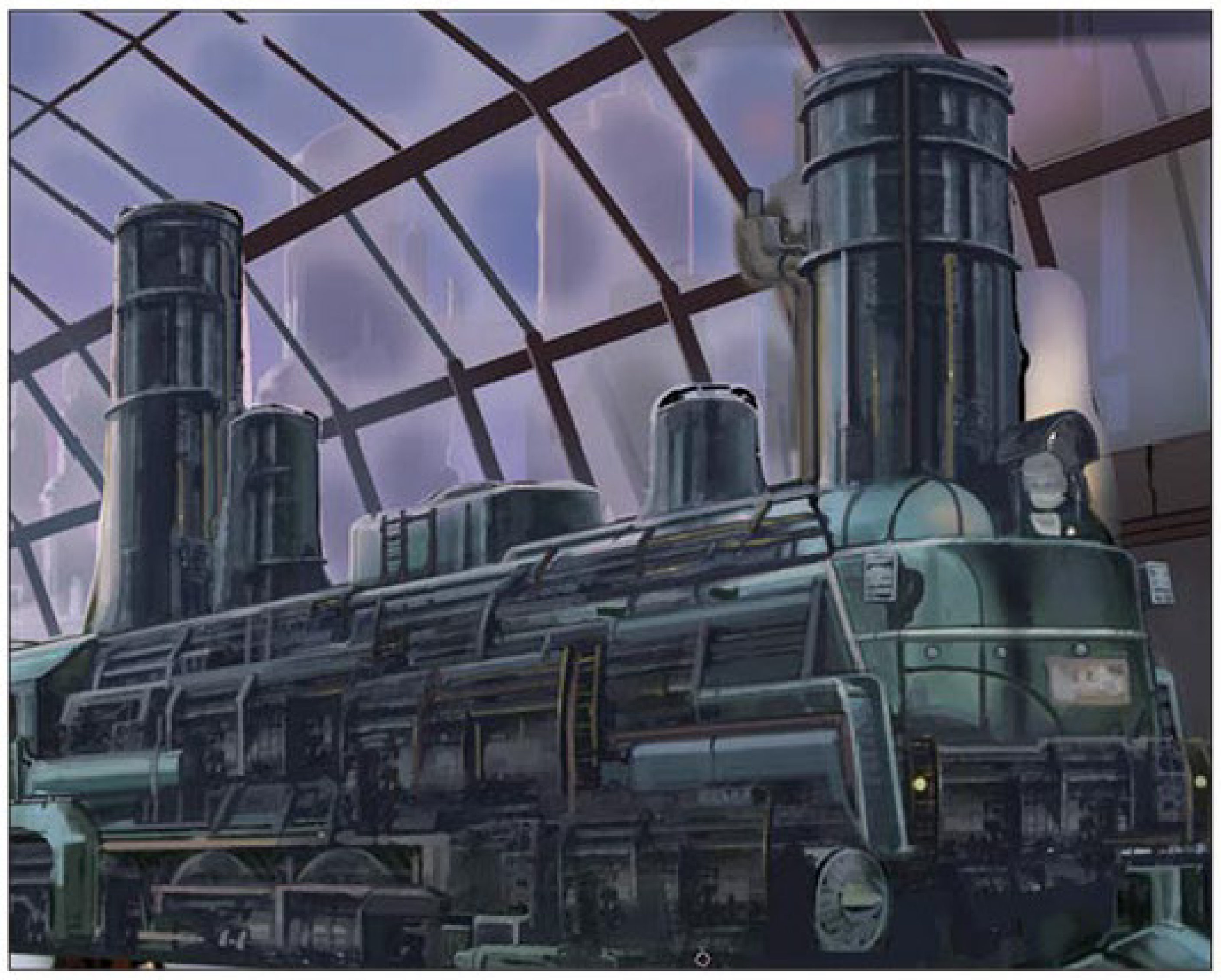


レイヤー名：航空灯

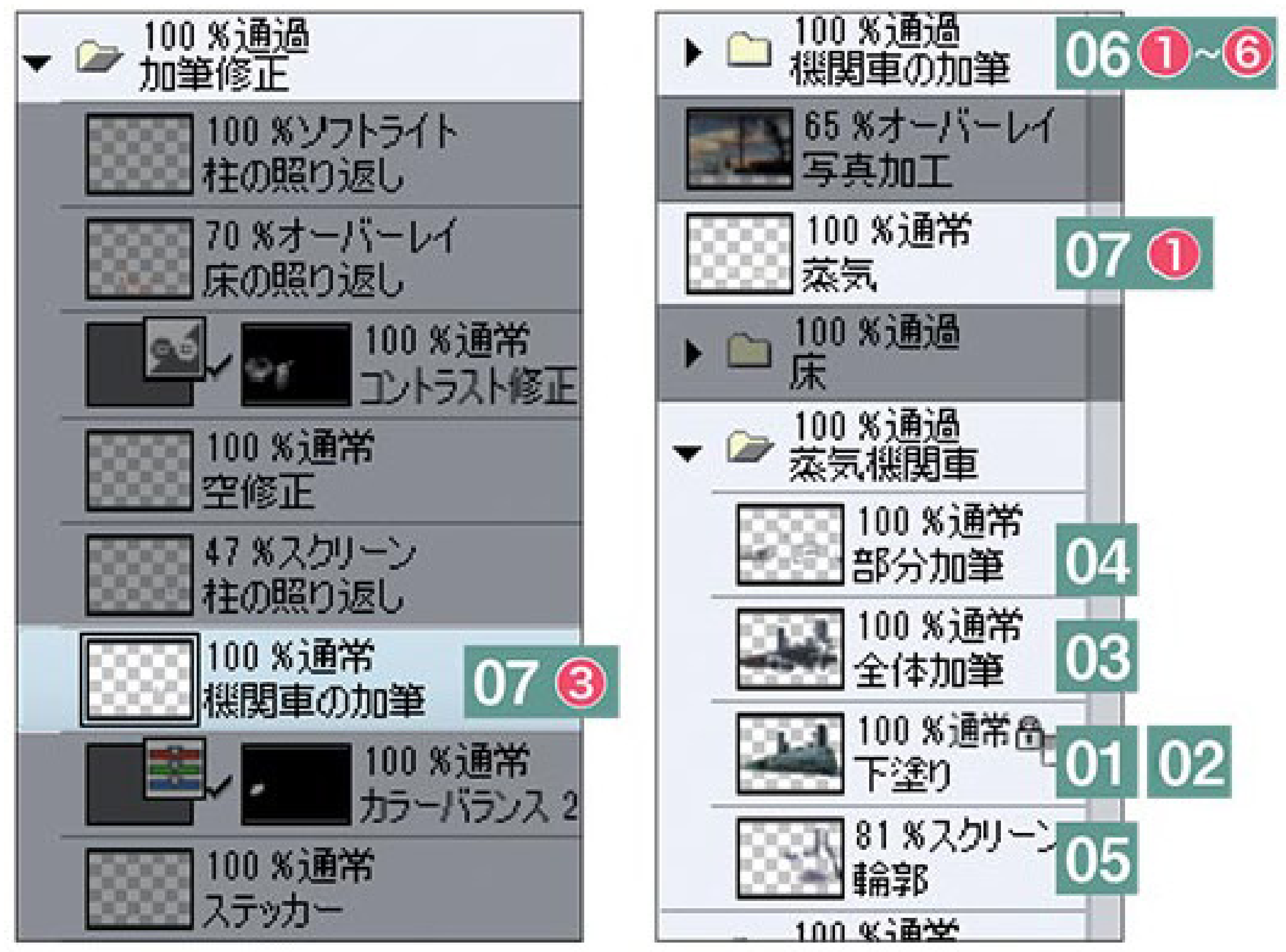
ツール：❶［透明水彩］／❶［タッチ筆］／❷［Gペン］

機関車を描く

メインモチーフの機関車を塗りこんでいきます。



レイヤー構成



01 大まかな陰影をつける

まずは［やわらか］で立体感が出るように大まかに影を塗り、鉄の重量感を出します。なるべく大胆にコントラストを高く、濃く描くのがポイントです。

影
R =35
G =62
B =70

ツール：［やわらか］



レイヤー名：下塗り

02 細部を描き込む

薄い緑や黄土色でディテールを描き込んでいきます。実際の機関車を参考にしつつ丁寧にゆっくりと塗りながら細部を追加していきます。

薄い緑
R =146
G =171
B =178

影
R =35
G =62
B =70

黄土色
R =132
G =117
B =101

ツール：［透明水彩］／［タッチ筆］



レイヤー名：下塗り

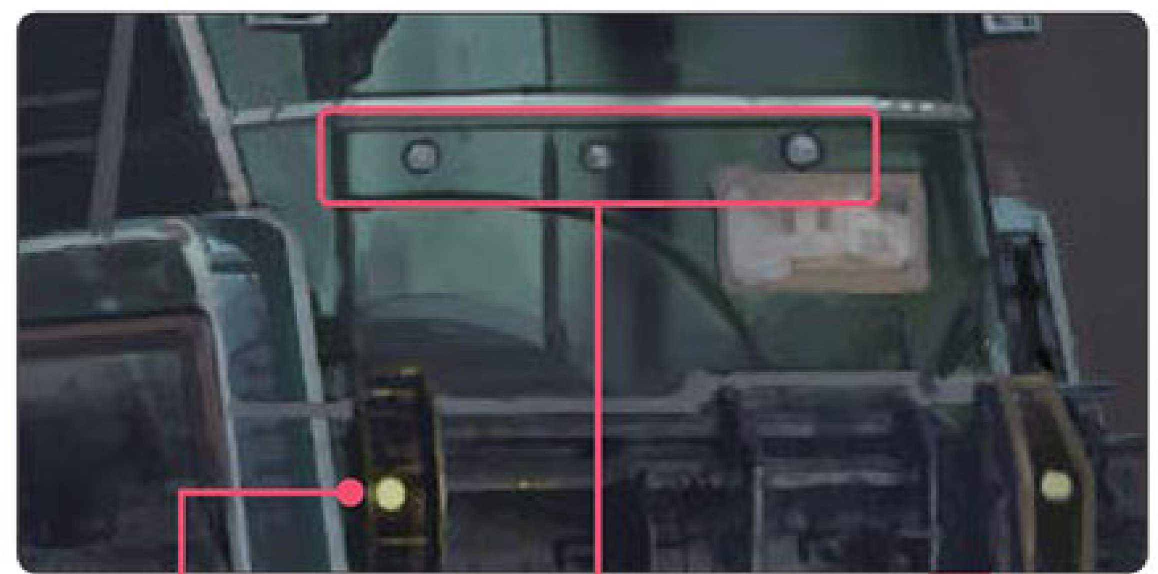
03 細部を追加する

新規レイヤーを作成したら、[スポイト]（Alt）で下地の色を取り、それより暗い色を作ってさらにディテールを書き込みます。前ページの02「細部を描き込む」では実際の機関車らしいディテールを入れましたが、このレイヤーでは自分の好みで色を作り、パイプやライトなどを自由に追加していきます。こうすることで情報量も増え、オリジナリティが出て目を引くモチーフへと昇華していきます。

暗い色	ライト	リベット
R =67	R =207	R =97
G =58	G =212	G =108
B =63	B =157	B =117

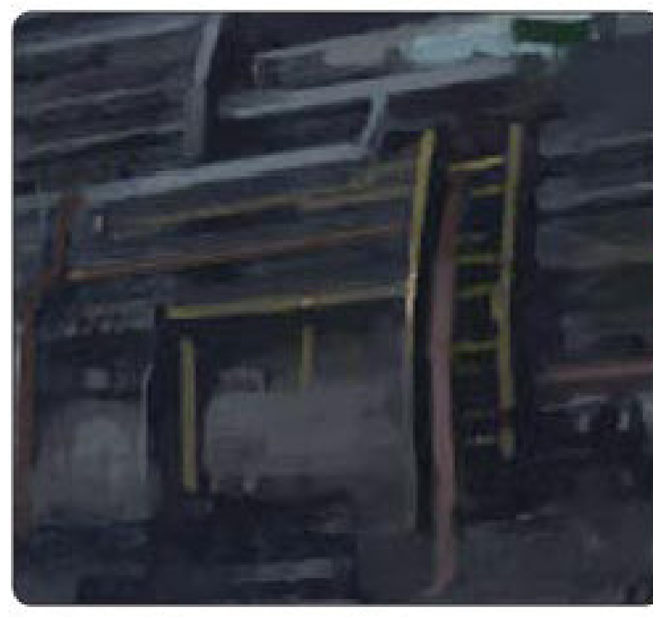
パイプ	ハシゴ
R =86	R =107
G =71	G =97
B =68	B =83

ツール：[透明水彩]／[タッチ筆]

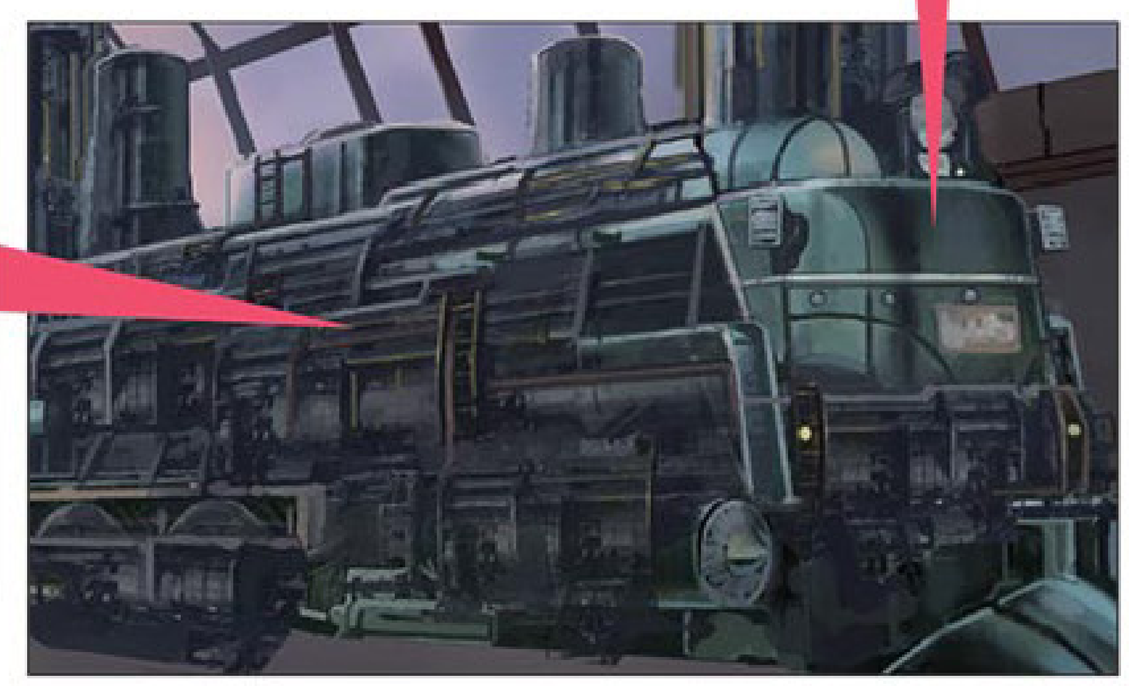


明るい色でライトを描き加えました。

リベットを描くと蒸気機関車らしさが出ます。



パイプやハシゴを描き足しています。



レイヤー名：全体加筆

04 足りない部分を加筆する

❶新規レイヤーを作成し、描き込みが足りない部分を補足するように［タッチ筆］で描画を加えます。

❷煙突の小さいライトは［Gペン］で描きます。

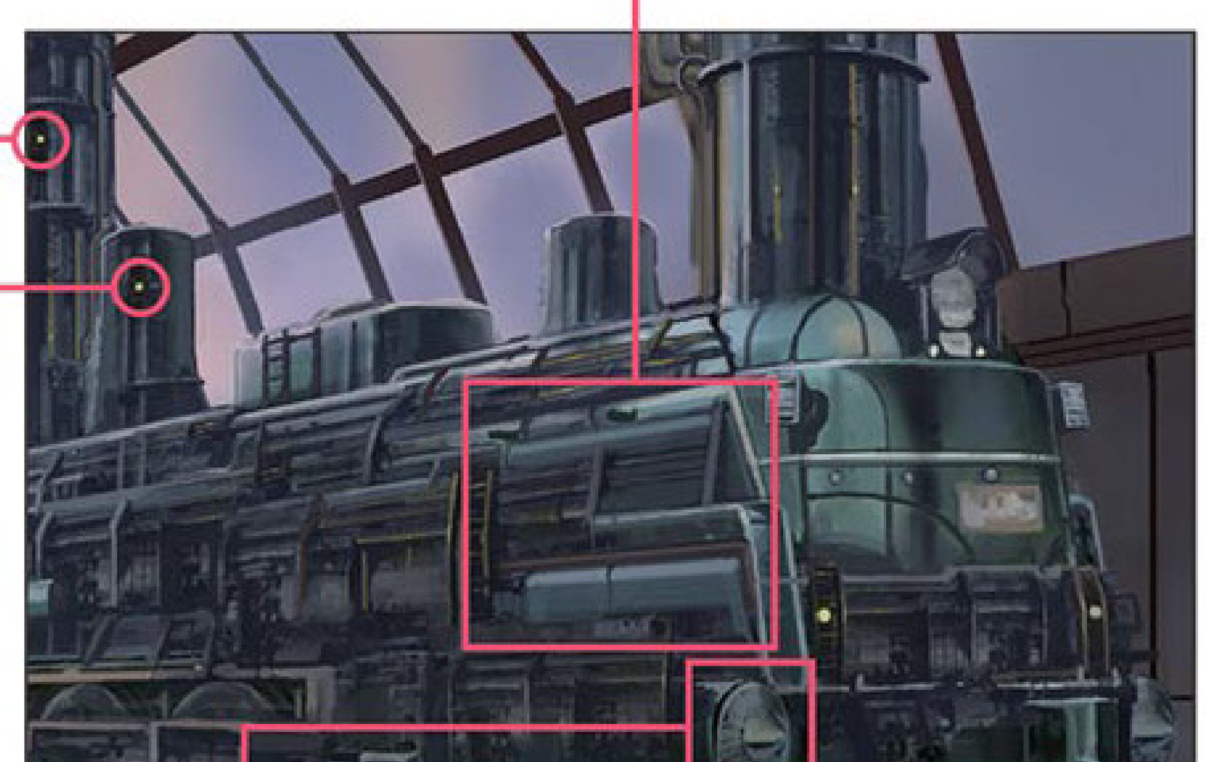
❶外装１	❶外装２	❶外装３
R =86	R =60	R =66
G =108	G =74	G =73
B =120	B =85	B =85

❶シリンダー１	❶シリンダー２	❷ライト
R =100	R =60	R =200
G =112	G =81	G =204
B =117	B =101	B =150

ツール：❶［タッチ筆］／❷［Gペン］

❷小さいライトを増やします。

❶外装を増やします。



❶スチームパンクらしく飾りをつけたシリンダーを描き込みます。

レイヤー名：部分加筆

05 輪郭を引き立たせる

機関車の輪郭が引き立つように、周りを少し明るくします。新規レイヤーを作成し、合成モードを［スクリーン］に。［やわらか］で描画します。描画色は周囲の色から［スポイト］（Alt）で取った紫や紺を使います。

紫	紺
R =91	R =49
G =82	G =58
B =103	B =74

ツール：［やわらか］



レイヤー名：輪郭／［スクリーン］／不透明度８１％

06 機関車のライトと照り返しを描く

❶[エッジ筆]や[ミリペン]で細部を加筆修正します。描画色は周りの色を[スポイト](Alt)で取って、暗いグレーや明るいグレーなどで描きます。

❷合成モード[スクリーン]と[オーバーレイ]のレイヤーで[エッジ筆]を使い輪郭の光を加えます。右側は合成モードを[スクリーン]で寒色系の色を中心に、左側は合成モードを[オーバーレイ]にしてオレンジで描きます。

❸合成モード[覆い焼き(発光)]のレイヤーに[やわらか]でライトを描き込みます。描画色は黄色です。

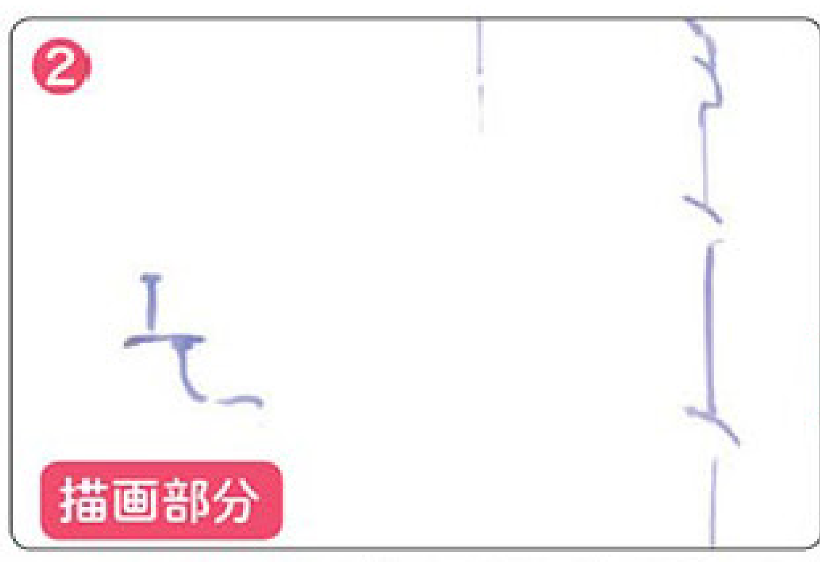
❹ライトの色を調整します。合成モード[乗算]のレイヤーに[やわらか]で暖色を塗ります。

❺[オーバーレイ]モードのレイヤーを作成し[ミリペン]で明るい色を乗せます。

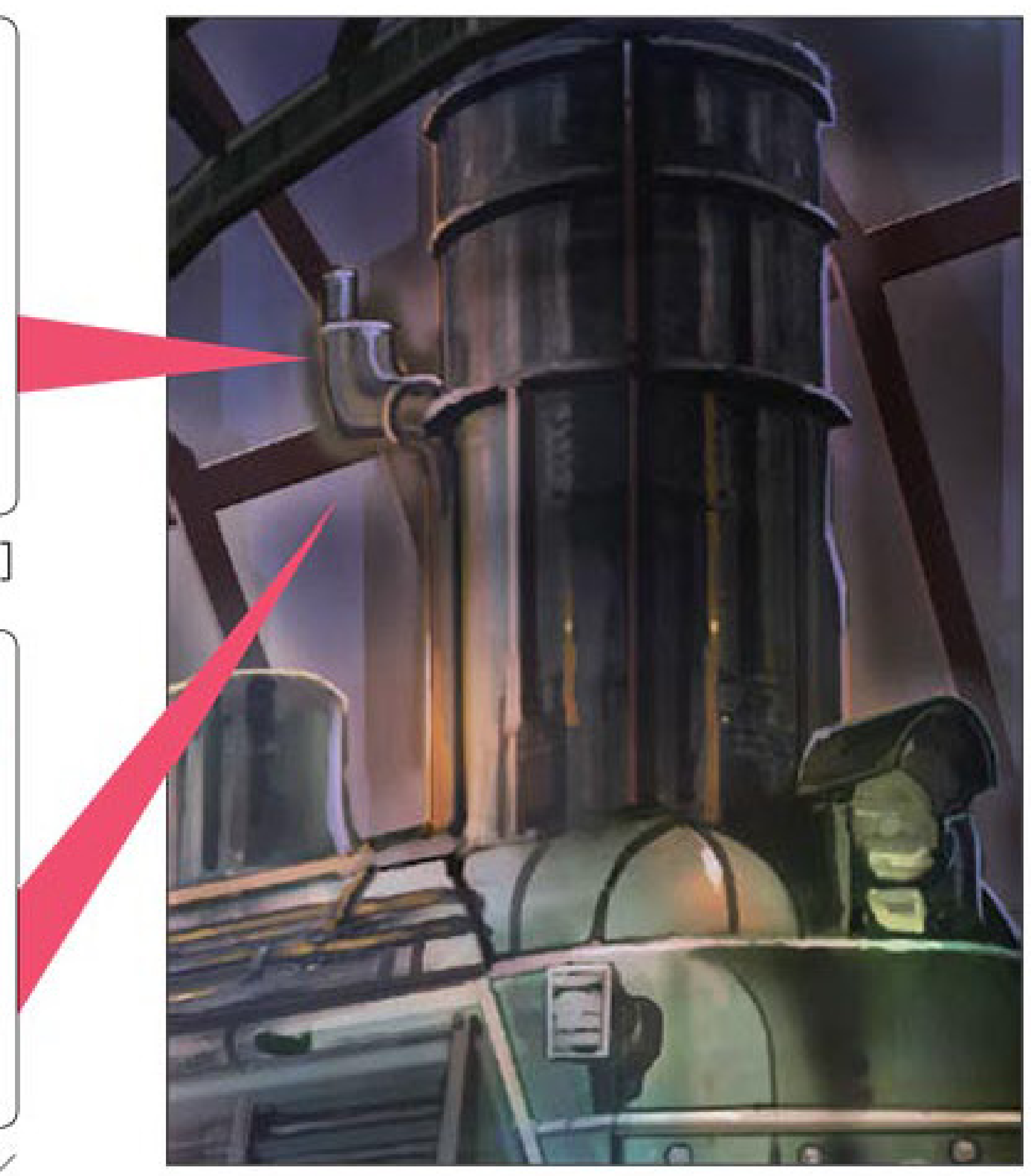
❻新規レイヤーにライトの中心辺りを[やわらか]で白く塗ります。



レイヤー名：加筆修正

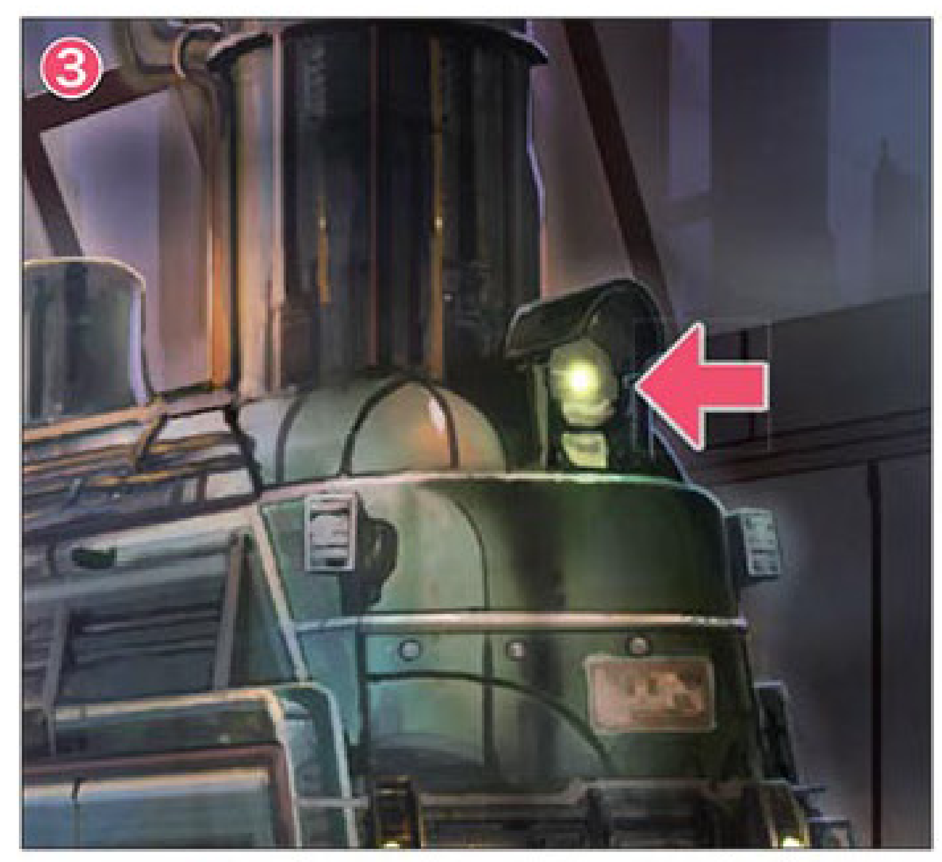


レイヤー名：りんかく光／[スクリーン]



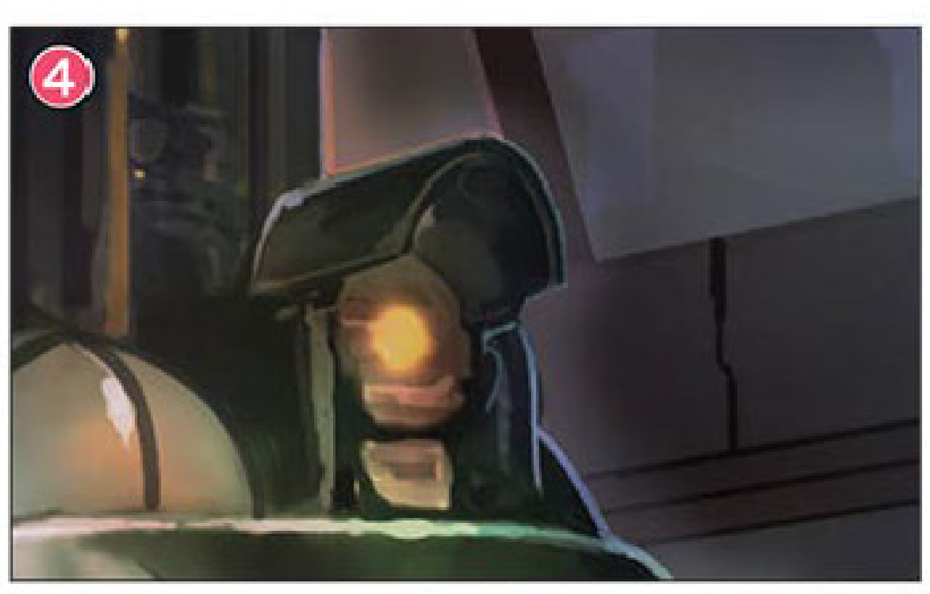


レイヤー名：りんかく光／[オーバーレイ]／不透明度70%

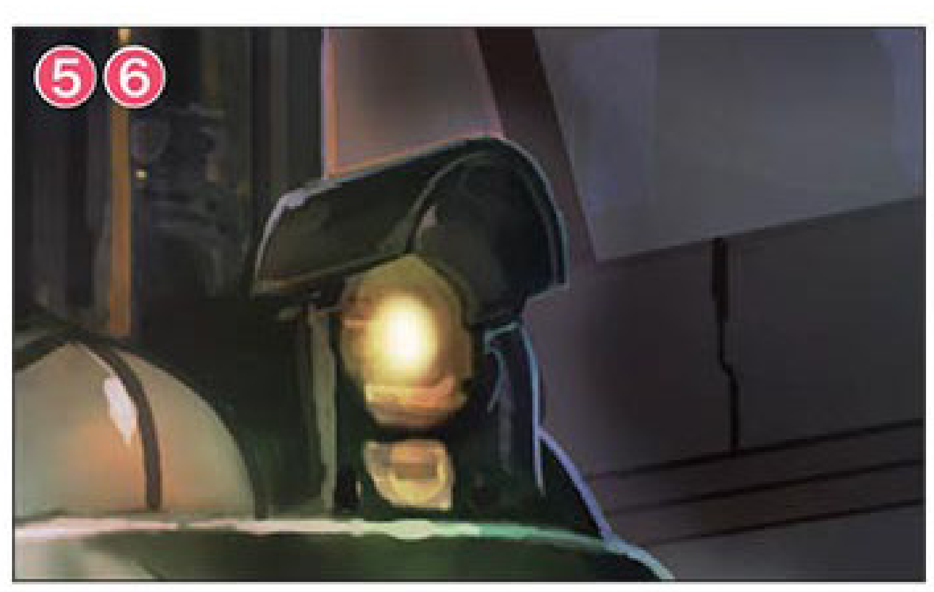


レイヤー名：ライト／[覆い焼き(発光)]





レイヤー名：ライト色調整／[乗算]



レイヤー名：ライト明かり／[オーバーレイ]
レイヤー名：ライト中心

❶暗いグレー R=42 G=49 B=54

❶明るいグレー R=95 G=101 B=94

❷寒色 R=168 G=172 B=245

❷オレンジ R=238 G=188 B=127

❸❺黄 R=242 G=241 B=181

❹暖色 R=186 G=106 B=116

❻白 R=255 G=255 B=255

ツール：❶❷[エッジ筆]／❶❺[ミリペン]／❸❹❻[やわらか]

07 機関車の蒸気と細部を加筆する

❶［やわらか］や［にじみ縁水彩］で蒸気を描きました。

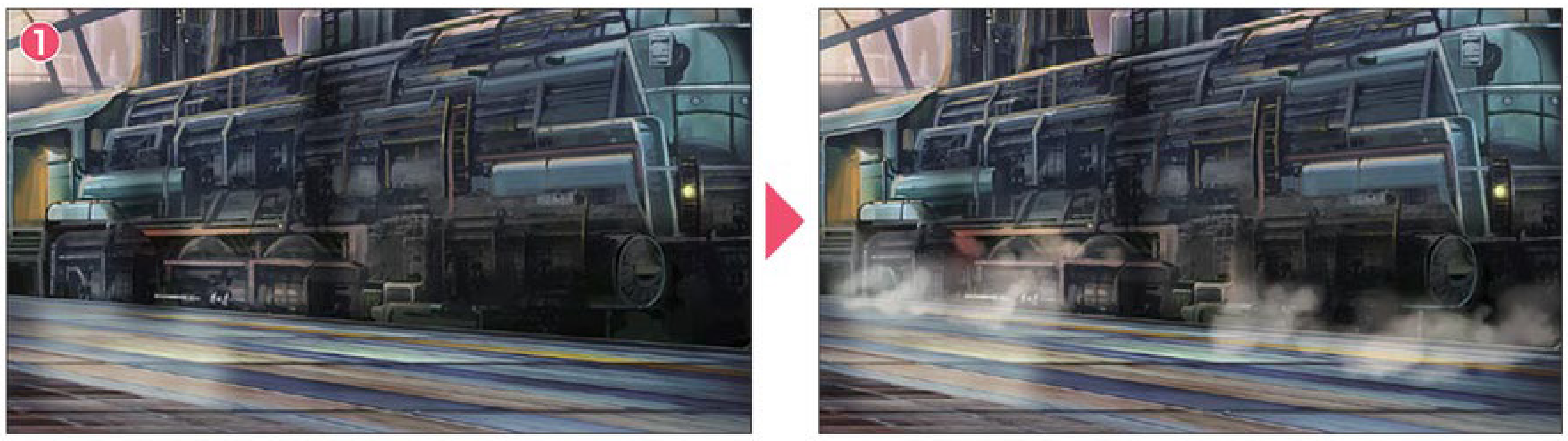
❷ライトを少し明るくします。合成モード［オーバーレイ］のレイヤーに、［やわらか］で色を加えています。

❸機関車の外装を［エッジ筆］で加筆します。


❶蒸気
R =255
G =255
B =255

❷ライト
R =246
G =237
B =168


❸外装
R =86
G =100
B =102



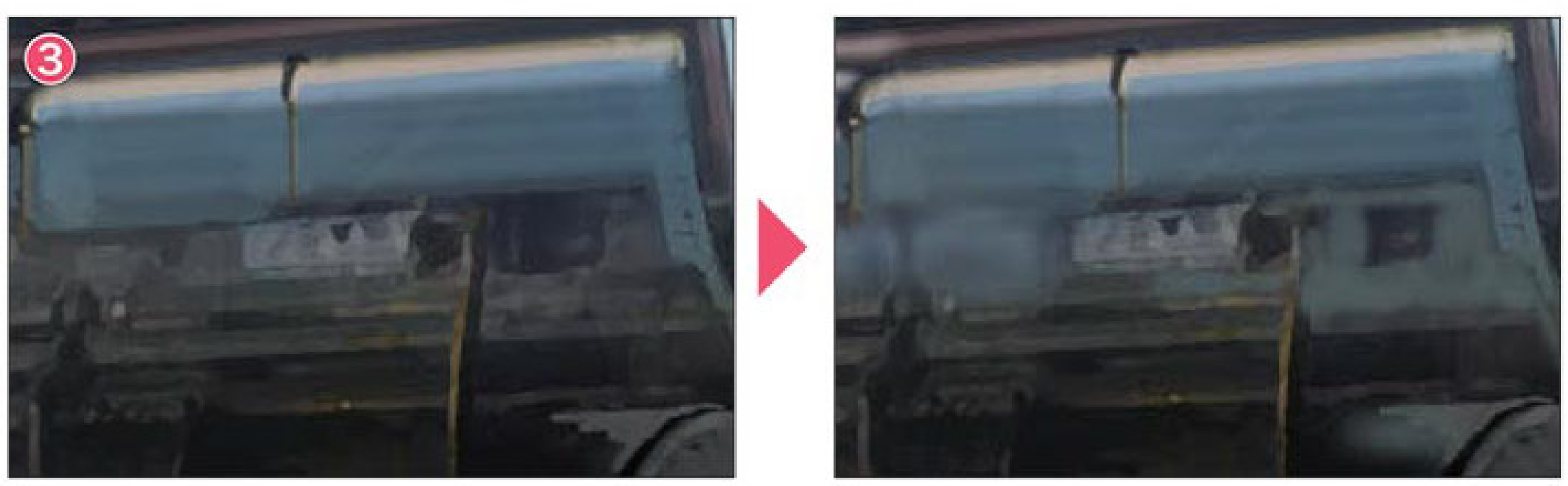


レイヤー名：蒸気





レイヤー名：蒸気機関車ライト／［オーバーレイ］





レイヤー名：機関車の加筆

ツール：❶❷［やわらか］／❶［にじみ縁水彩］／❸［エッジ筆］

POINT!

描き込む密度と構図

描き込みや光を入れる場所は、画面を９分割したうちの中央部分を中心にすると見栄えがよくなりやすいです。今回の絵では、光が差し込んで機関車に反射する部分やキャラの顔などをこの位置に持ってきました。これは、見栄えのするものが絵の中央にあると目に留まりやすいためです。

